

9/93

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt & Technik
85 38,- / sfr 4,90
Dr. 6000 / hfl 6,25
dkr 26,- / fmk 22,-
DM 4,90

VIDEO GAMES



**Super Konsole
3DO**



**Rocket Knight
Adventure**



**Mega-Drive-
Turbo**



Streetfighter

- Turbo SNES
- Mega Drive
- PC-Engine

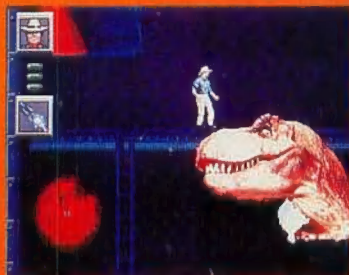
MEGA-CD 2

Presenting

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

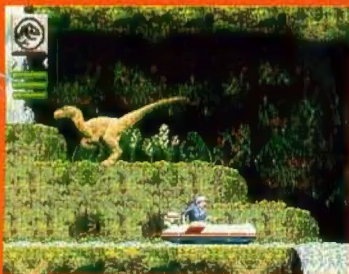
SAURIER-SPANNUNG



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?

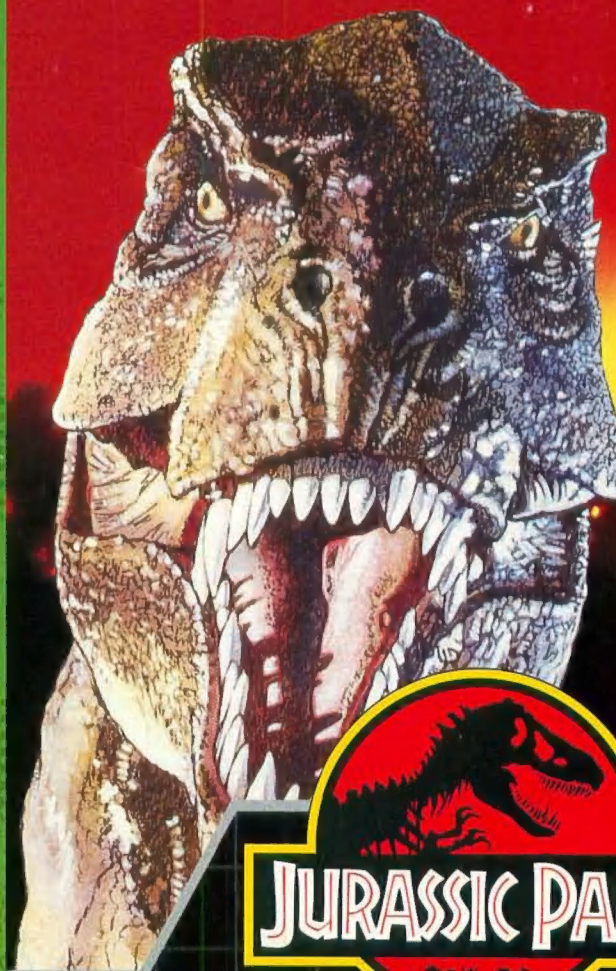


Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.

SEGA
MEGA DRIVE



ACTION

■ Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

■ GAME GEAR

■ MASTER SYSTEM II

■ MEGA CD

JURASSIC PARK

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

Keine Panik

berall in der Videospielszene ist die Hölle los: Neue Konsolen und technische Standards kündigen sich an. Nach der "Capcom-Revolution" (trotz heftiger Drohungen von Nintendo bringt Capcom *Streetfighter 2* fürs Mega Drive) sollte sich Nintendo langsam Sorgen machen. Die Preise für Konsolen, Handhelds und Module sinken deutlich, Marketing-Strategen erleiden einen Herzanfall nach dem anderen — und Ihr als Zocker steht mittendrin im Chaos. Doch keine Panik: Über neue Trends, Spiele und was sich lohnt, halten wir Euch wie stets auf dem Laufenden (is' ja unser Job, nich'?). Eins steht jedoch jetzt schon fest: Der VIDEO-GAMES-Favorit des

Jahres ist und bleibt *Super Bomberman*. Kein anderes Spiel fördert die niedersten Triebe eines Redakteurs derart zu Tage wie Hudsons Granatenparty. Aus einer Schreibertruppe, die eben noch wie Pech und Schwefel zusammenhielt, werden erbitterte Gegner, die sich mit Flüchen und Ausdrücken beharken, die der Bundesprüfstelle

die Haare zu Berge stehen ließen. Die Bollerseuche hat sogar auf unsere Layouter übergegriffen. Uns würde interessieren, was bei Euch bei einem Bomberman-Match so abgeht. Schreibt uns doch mal. Marcel freut sich schon über Eure Post. Die besten Stories werden in Mail-O-Mania abgedruckt. Nach einer fast weltweiten Odyssee ist inzwischen auch das letzte Paket mit Hartmuts Messe-News aus Chicago eingetrudelt (Reisezeit: vier Wochen; herzlichen Dank an die Post). So erfahrt Ihr noch mehr über 3DO, CD-ROM, Virtual Reality und Software. Noch ein Tip für Sammler: Demnächst gibt's das Sonderheft mit den besten Spielen für Eure Konsole.

Also, viel Spaß beim Daddeln und allzeit Kohle für ein gutes Modul wünscht Euch

Euer Video Games Team



M-1 Abrams Battle Tank (SM)
Desert Strike (SM)

114.95
114.95



Joystick Proneo 1 prog. SV 336 (SN)

99.95



Bubsy (SM)

Das deutsche Videospieleangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Mott

SUPER NINTENDO

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
alien 3 dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
bulls vs blazers dA	119.95
caveman ninja dA	114.95
desert strike dA	109.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
harleys adventure dA	109.95
himmy conners tennis dA	129.95
john madden football 93 dA	119.95
king arthur's world dA	139.95
i.t. road runner dA	139.95
legend of zelda link to past dV	94.95
lethal weapon 3 dA	119.95
magic sword dA	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
pga tour golf dA	129.95
powermonger dA	129.95
prince of persia dA	129.95
robocop 3 dA	139.95
shanghai 2 dA	149.95
sim city dV	94.95
spunky's quest dA	114.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super aleste dA	139.95
super mario kart dA	94.95
super pang dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

NINTENDO GAME BOY

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power 1 sv 901 dA	49.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkus+netzteil dA	59.95
alfred chicken dA	64.95
alien 3 dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t rex dA	59.95
best of the best dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
chessmaster dA	49.95
choplifter 2 dA	59.95
crash dummies dA	64.95
duck tales dA	59.95
firefighter dA	64.95
flintstones dA	74.95
ghostbusters 2 dA	74.95
glücksrad dA	64.95
grand prix dA	64.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
looney tunes dA	69.95
mario & yoshi dA	54.95
megalit dA	64.95
mystic quest dV	64.95
popeye 2 dA	64.95
populous dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
rodland dA	64.95
simpsons 1 (asc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
splitz dA	64.95
star wars dA	74.95
super mario land 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tip off dA	64.95
tom & jerry dA	64.95
universal soldier dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

CPS-EINKAUFSFÜHRER

**HIER VERÖFFENTLICHEN WIR IN LOCKERER
FOLGE ADRESSEN VON HÄNDLERN, DIE FÜR
SIE DAS CPS-WARENANGEBOT BEREITHALTEN**

**DIE CASSETTE
MARKT 13
32423 MINDEN**

**COMPUTERSTUDIO PAULS & PICARD
BLUMENSTRASSE 6
42853 REMSCHEID**

**TELESPIELBÖRSE
PERSEBECKER STR. 37
44227 DORTMUND**

**CRAZY STORE
ALTER MARKT 45
50667 KÖLN**

**WORLD OF GAMES
TURNSTRASSE 6
75173 SAARBRÜCKEN**

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

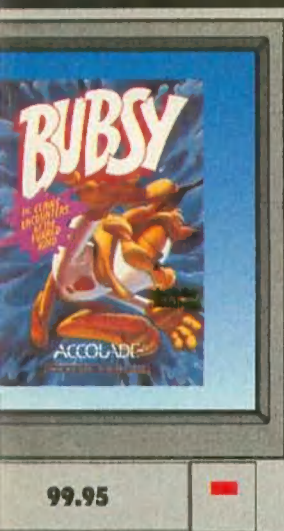
DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

SONDERANGEBOTE NES + GAME BOY

GAME BOY	
alleyway dA	44.95
flash the dA	39.95
golf dA	44.95
kick off dA	44.95
killer tomatoes dA	44.95
kwirk dA	44.95
nemesis dA	44.95
paperboy 1 dA	44.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
pitfighter dA	39.95
super mario land 1 dA	44.95
tennis dA	44.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
addams family dA	59.95
adventures of lolo dA	49.95
arch rivals dA	54.95
batman - return of the joker dA	59.95
bayou billy dA	44.95
bionic commando dA	59.95
bubble bobble dA	49.95
dynablast dA	59.95
ghost & goblins dA	59.95
home alone 2 dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
little samson dA	59.95
mc donald land dA	54.95
mission impossible dA	44.95
ponic restaurant dA	54.95
pinball / classic serie dA	44.95
puzznik dA	49.95
shatterhand dA	59.95
uforia dA	59.95

ANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO	
0893 amazing tennis dA	139.95
0893 bubsy dA	114.95
0893 congo's caper dA	114.95
0893 first samurai dA	129.95
0893 mechwarior dA	149.95
0893 rummenigge player manager dA	129.95
0993 acclaims world cup soccer dA	129.95
0993 mortal kombat dA	149.95
0993 mystic quest legend dV	94.95
0993 terminator 2 arcade game dA	129.95
0993 the lost vikings dV	114.95
GAME BOY	
0893 boxole 2 dA	59.95
0893 f-15 strike eagle dA	64.95
0893 spiderman 3 dA	64.95
0893 titus the fox dA	64.95
0893 yoshi's cookie dA	54.95
0893 darkwing duck dV	64.95
0993 mortal kombat dA	74.95
0993 wwf superstars 3 dA	64.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
0893 kirby's dreamland dA	74.95
0893 mario bros / classic serie dA	44.95
0893 yoshi's cookie dA	74.95
0893 darkwing duck dV	94.95
0893 mario is missing dA	94.95
0993 tiny toon adventures 2 dA	94.95
0993 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95
SEGA MEGADRIVE	
0893 bubsy dA	119.95
0893 nba all stars challenge dA	114.95
0893 robocop 3 dA	114.95
0893 x-men dA	94.95



99.95



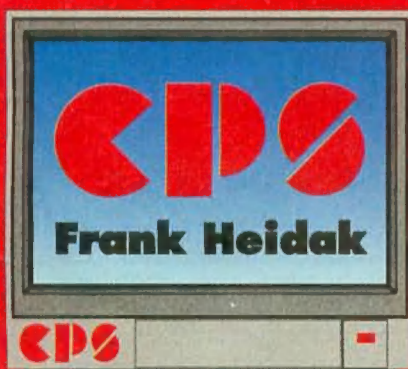
Rocket Knight Adventures (SM) 104.95



Andre Agassi Tennis (SM) 119.95
Jungle Strike (SM) 124.95

o der echten Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

Es muß nicht
immer Import sein!



IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN
SIE UNSER GESAMTANGEBOT
AUS DEN BEREICHEN COMPUTER-
UND VIDEOSPIEL.
FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES
EXEMPLAR NOCH HEUTE AN!

HÄNDLER SIND
WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH
VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power berater dV	19.95
adventure island 2 dA	94.95
adventure island classic dA	74.95
blades of steel dA	94.95
blues brothers dA	99.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
dr. mario dA	74.95
duck tales dA	94.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
flintstones dA	79.95
formula 1 sensation dV	114.95
hyper soccer dA	94.95
legend of zelda dA	94.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 4 dA	94.95
nes open tournament golf dA	74.95
pirates dA	114.95
probotector 2 dA	94.95
rescue rangers dA	94.95
simons quest dA	94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
snow brothers dA	79.95
star trek dV	114.95
star wars dA	109.95
super mario bros 2 dA	94.95
super mario bros 3 dA	94.95
super tunican dA	94.95
teenage mutant hero turtles 2 dA	114.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures dA	94.95
tom & jerry dA	109.95
wizards & warriors 3 dA	64.95
wvf steel cage challenge dA	109.95
zelda 2 - adventures of link dA	94.95

SEGA MEGADRIVE

magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
mega drive + sonic the hedgeh. dA	259.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
profi koffer US	59.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
agassi tennis dA	119.95
another world dA	114.95
ball jacks dA	94.95
cool spot dA	114.95
david robinson basketball dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
european club soccer dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
global gladiators dA	114.95
james bond 007 - the duel dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mega lo mania dA	114.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
mickey mouse 1 dA	94.95
micro machines dA	94.95
muhammad ali boxing dA	114.95
mutant league football dA	114.95
pga tour golf 2 dA	124.95
power challenge golf dA	119.95
rambo 3 dA	94.95
sonic the hedgehog 2 dA	94.95
splitterhouse 2 dA	114.95
streets of rage 2 dA	94.95
strider 2 dA	114.95
summer challenge dA	119.95
sunset riders dA	94.95
super kick off dA	114.95
superman dA	114.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SHECK ODER KREDITKARTE 5,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME 10,- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SHECK ODER KREDITKARTE netto 12,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME netto 25,- DM

NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inklusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS

PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLNAHME PER TELEFON
0221/25 69 83, ...84 ...85

BESTELLNAHME PER TELEFAX
0221/25 69 86

BITTE DENKEN SIE BEI BESTELLUNGEN PER
POST AN DIE NEUEN POSTLEITZAHLEN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

☐ Model ☐ Zubehör ☐ Gerät
☐ Model ☐ Zubehör ☐ Gerät
☐ Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp

AUFTRAGGEBER

VG 0993

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon

Kreditkartentyp

Verfallsdatum

Kunden-Nr.

Kreditkartennummer



SELECT

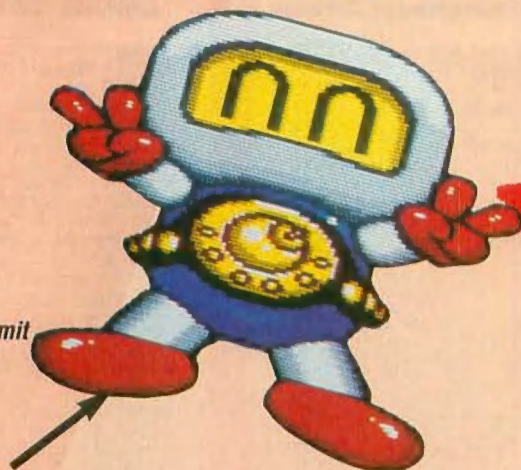


Grün, glitschig, kräftig: Die Kampfkröten sind auf dem Super Nintendo unterwegs

85

51

Ernsthafte Gefahr für die Redaktion: Super Bomberman mit Vierspieleradapter

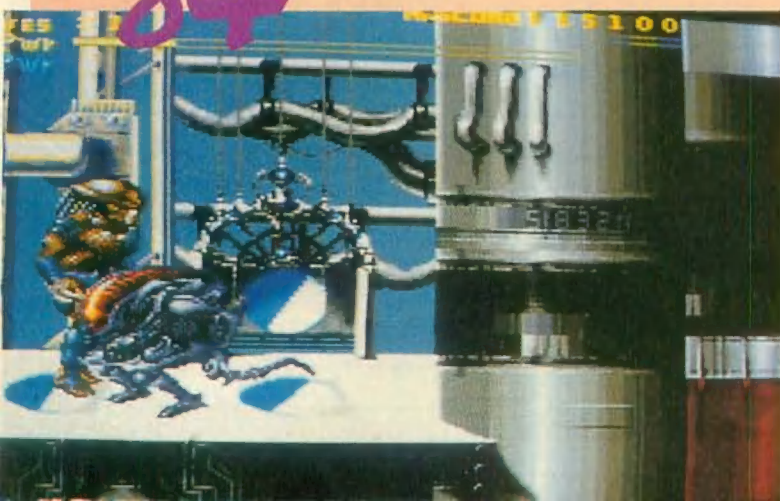


34

Endlich zu haben: Für deutsche Fans gibt's Mega Drive 2 und Mega CD 2 in neuem Gewand

84

Verspeisen Street Fighter zum Frühstück: Alien gegen Predator



News

Street Fighter	10
<i>Erste Informationen über die Mega-Drive-Version</i>	
Ubi F1	12
<i>Realistischer Formel-Simulator für Super Nintendo</i>	
Bubsy	16
<i>Wie der witzige Cartoons-Kater erfunden wurde</i>	
Neue Systeme	18
<i>Hat das 3DO das Zeug zum 16-Bit-Konsolen-Killer?</i>	
Backup-Systeme	18
<i>Eine wichtige Entscheidung in eigener Sache</i>	
Nintendo-News	21
Sega-News	24
PC-Engine	28
Neo Geo News	32

Test

SUPER NINTENDO

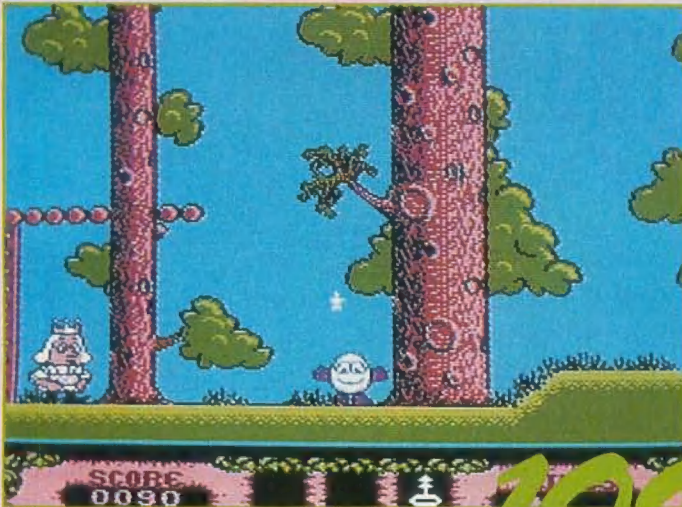
Alien	84
Battle Toads	85
Bio Metal	87
Bubsy	88
Grand Prix	92
Ice Hockey	96
Mario is Missing	89
Shadow Run	90
Street Fighter II Turbo	82
Super Bomberman	51
Super Off Road	93
Super Turricon	81
Violent Sniper	97
Wolf Child	86
World Court Tennis	94

MEGA DRIVE

Bull Jacks	102
Dizzy	100
F1 Grand Prix	104
Rocket Knight Adventure	98
Snow Brothers, Nick & Tom	101
Super Man	106
Ultimate Soccer	103

NES

Racket Rivals	108
Super Man	107



Klein, bunt, niedlich: Hüpfender Eierkopf in Phantastic Adventures of Dizzy.

109

MASTER SYSTEM

Super Man107

GAME GEAR

Kick & Rush114
Pusho Pusho115

GAME BOY

Baby T-Rex110
Dizzy109
Dr. Franken110
Dropzone113
Mystic Quest112
Soldam114
Star Trek113

Rubriken

Hitparade60
Impressum61
Inserentenverzeichnis61
Leserpost53
Rat & Tat56
Sprite des Monats46
Vorschau116
Comic58

Unter der Lupe

Mega CD 234
Was hat das deutsche Mega CD zu bieten?



82

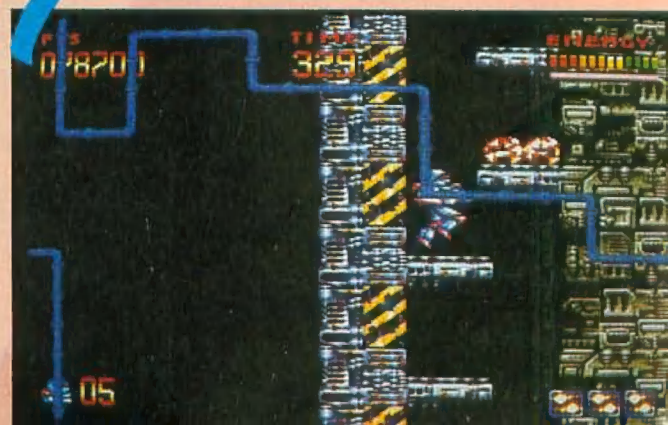
Prügel-Update:
Lohnt sich's, 240 Mark für den brandneuen Streetfighter II Turbo auszugeben?

Tips & Tricks

Banana Prince (NES).....76	Pop'n Twin Bee (SNES)63
Batman — Revenge Of The Joker (MD)76	Populous (SNES).....74
Batman Returns (MD)76	Prince of Persia (SNES)69
Bubsy (SNES).....62	Sonic 2 (MD)74
Desert Strike (SNES).....76	Super Bomberman (SNES)75
Godzilla (GB).....75	Super Castlevania (SNES)75
King of The Zoo (GB).....74	Super Tennis (SNES)74
Mario is Missing (SNES)76	Super Turricon (SNES)74
Musya (SNES).....76	Tiny Toon Adventures (MD)65

81

Jede Menge Vorschußlorbeeren:
Wie gut ist Super Turricon wirklich?



Street Fighter II

MEGA DRIVE

Auf der CES in Chicago hatten wir Gelegenheit, die Streetfighter-II-Championship-Edition fürs Mega Drive anzutesten. Den neuesten Informationen zufolge sieht aber alles schon wieder ganz anders aus – zumindest, was für Deutschland geplant ist...



Anfangs war's völlig unklar, ob Capcom sich überhaupt würde dazu durchringen können, das erfolgreichste Prügelspiel aller Zeiten neben der Automaten- und Super-Nintendo-Version auch auf anderen Systemen anzubieten. Im Rahmen der Palastrevolution gegen die unerbittlichen Bedingungen des Branchenriesen war aber schon bald klar, daß der Streetfighter nicht mehr als Titelbonus für Nintendo zu halten sein würde. Die US-Championship-Edition fürs Mega Drive ist ein 16-MBit-Modul. Und jetzt kommt's: Diese Version wird in Deutschland nicht offiziell erscheinen! Die deutsche Version bekommt noch ein paar Speicherbausteine draufgesetzt, soll satte 24 MBit (!) umfassen und Publikumsliebbling Chun Li soll Feuerbälle schleudern können. Wer den Streetfighter Turbo fürs Su-



per Nintendo schon zu Gesicht bekommen hat, weiß, was das bedeutet: Capcom bastelt für Sega an einer speziellen Version des Street Fighter Turbo, die vier MBit umfangreicher ist, als die Super-Nintendo-Version. Genaue Informationen über das Erscheinungsdatum und Details über dieses Spiel waren bis Redaktionsschluß aber beim besten Willen nicht zu bekommen. Ferner bleibt

unklar, ob dieser Street Fighter vielleicht als CD-Titel für Mega CD geplant ist. Da das Mega Drive nur 64 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann

Obwohl die Grafik 1:1 umgesetzt wurde, sehen 64 Farben natürlich anders aus als 256...

(gegenüber 256 auf dem Super Nintendo), wirkt der erste Blick auf die Umsetzung deutlich bescheidener als auf dem Super Nintendo, auch wenn die Bild-



Alle bekannten Charaktere tauchen auf, lediglich an ihren Techniken hat sich hie und da etwas geändert.



schirm-Auflösung und die Größe der darstellbaren Sprites der Nintendo-Konsole überlegen ist.

Zum Glück unterstützt die Championship-Edition Segas neues Sechs-Button-Joypad: Auch auf dem Mega Drive ist der Street Fighter kein Spiel, bei dem Ihr Euch durch schnell-sinnloses Bearbeiten der Feuerknöpfe in die "Hall of Fame" vorarbeiten könnt. Die Kollisionsabfrage und Steuerbarkeit machte wie immer einen perfekten Eindruck, Bewegungen und Animation fließen ohne Ruckeln. Allerdings bezieht sich diese Einschätzung auf die 60-Hz-US-Geräte, wie die 17 Prozent langsamere PAL-Version abschneidet, bleibt abzuwarten.

Noch ein paar Worte zu den Charakteren: Offensichtlich hat Capcom die Helden in ihrer Leistungsfähigkeit mehr aneinander angeglichen. Es kommt weniger darauf an, welchen Kämpfer Ihr wählt, sondern mehr auf

Eure taktischen Qualitäten und die Präzision Eurer Techniken. So macht der neue Street Fighter zu zweit mehr Spaß als je zuvor, dafür ist der Einspieler-Modus nicht mehr ganz so hart, wie er mal war. Allerdings: Von der geplanten 24-MBit-Version hat bisher noch keiner was gesehen... hu



LANG
ERWARTET -
HEISS ERSEHNT:

ENDLICH SIND SIE DA:

DIE BATTLETOADS!



Kampfkröten sind hart im Nehmen: Wenn man sie herausfordert, werden sie rasend vor Wut. Und genau jetzt sind die Toads in Hochform: in **Battletoads in Battlemaniacs™** – der 8-Level-Action nur für

Super Nintendo™. Ein Kröten-Coup mit traumhafter Grafik und einem Soundtrack der Spitzenklasse. Für 2 Spieler. Und wenn die flotten Kröten auf Speeder Bikes, Riesenschlangen und Raumrollbrettern reiten, kann man nur noch grün werden vor Neid, denn auch auf Game Boy™ bebt der Bildschirm. **Battletoads in Ragnarok's World™** – da wird kräftig aufgeräumt: Mit Battletoad-Kopfnuß, Big Bad Boot und Kiss-My-Fist bleibt kein Auge trocken. Achtung: Die Kröten kommen. Jetzt für Super Nintendo™ und Game Boy™: Battletoads at their best!



Nintendo®

I WANT IT ALL!

F1

Pole Position

Nach dem Mega-Hit *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* bleibt Ubi-Soft weiterhin sportlich: Das aktuelle Werk ist eine reinrassige Formel-1-Simulation.

Streckenmenü folgt die Auswahl des Rennteams und damit des Wagens. Gewöhnlich greift man zum Williams, da er die besten Daten bietet. Die anderen Fahrzeuge liefern quasi verschiedene Schwierigkeitsgrade ("Dich leder' ich ja noch mit'm Footwork ab!"). Wenn Ihr wißt, in welchen Rennstall Ihr gehört, sucht Ihr die Werkstatt auf. Dort schraubt Ihr

an allem, was nicht niet- und nagelfest ist: Spoiler, Getriebe, Rad- aufhängung, Lenkung und sogar das Team an den Boxen sucht Ihr aus. Wer möchte, darf seine persönliche Konfiguration abspeichern. Nun empfehlen sich einige Trainingsrunden auf dem Kurs Eurer Wahl. Unterschiedliche Kurse verlangen nach unterschiedlichen Konfigurationen.

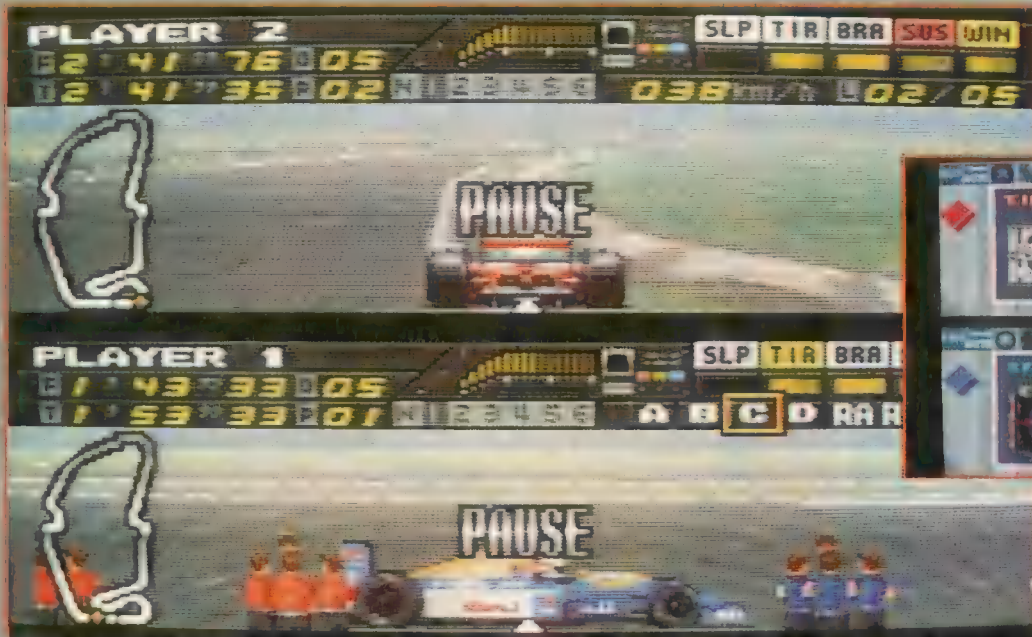


3ur Zeit scheinen einige Firmen um den Pokal für das beste Rennspiel zu wetteifern. *F1 Pole Position* wartet dafür mit einer echten Formel-1-Lizenz auf, denn nur wer diese Lizenz besitzt, darf die echten Namen von Fahrern und Boliden aus dem Formel-1-Zirkus verwenden. Interessant ist bei *F1 Pole Position* schon das Drumherum. Neben den authentischen Meisterschaftsstrecken wählt Ihr die Wetterbedingungen, Rundenzahl und schaltet die "Trouble"-Option ein oder aus. Fahrt Ihr mit Trouble, dürft Ihr Euch mitwundern, wenn Euch bei rüder Fahrweise vorzeitig ein Maschinenschaden ins Aus schickt. Nach dem



Das Beste am Modul ist wie üblich der Zwei-Spieler-Modus. Fahrt Ihr alleine, dient die obere Bildschirmhälfte als geräumiger Rückspiegel. Im Battle-Modus tretet Ihr gegen die Stars aus der Formel 1 an (ob ich Michael Schuhmacher den ersten Platz abnehmen kann?)





Beim Boxenstop behebt Ihr Schäden am Fahrzeug oder wechselt die Reifen. An der Box wie in der Werkstatt stehen verschiedene Reifentypen zur Wahl – vier Trocken-Schlappen und vier Regenreifen.

Brechen die Reifen aus, geht in die Werkstatt. Dort findet Ihr die nötige Zusammenfassung:

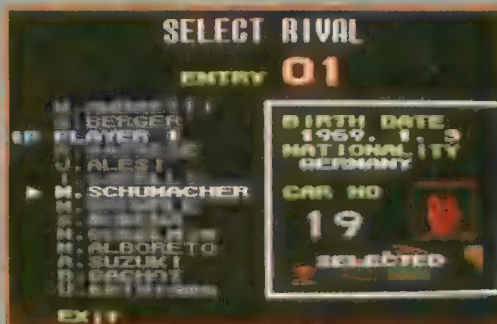
kommt Ihr ins Schwitzen. Ihr könnt auch alle Fahrzeugteile tauschen. Ein klares Lampchen zeigt Euch an, wann Ihr Euch im Windschatten des Vorderwagens befinden müsst.

Mit 'Pitstoppen' und Ausweichen fällt das richtige Überleben nicht leicht. Ihr solltet darauf geachtet, das Fahrzeug in der Box zu reparieren. Die Wartung ist natürlich wichtig, um die Chancen zu erhöhen, das Rennen zu gewinnen.



Statistik-Freaks kommen mit Durchschnitts- und Bestzeiten voll auf Ihre Kosten

ausgeworfen, durch Euch gelassen. Die Reifen sind in der Werkstatt zu wechseln. Welche Reifen Ihr wählt, stellt Ihr im Radio-Menü selbst ein. Die Reifen sind in drei Kategorien unterteilt: Regen, Trocken und Mixed. Die Reifen sind in der Werkstatt zu wechseln. Welche Reifen Ihr wählt, stellt Ihr im Radio-Menü selbst ein. Die Reifen sind in drei Kategorien unterteilt: Regen, Trocken und Mixed.



Mit einer F1-Lizenz sind alle wichtigen Namen vertreten: Die sieben schnellsten Wagen und ein Dutzend Fahrer stehen zur Wahl



ten wir den Beschleunigungswert. Der Motor ist aus der Box auf die Geschwindigkeit aus. Der Motor ist aus der Box auf die Geschwindigkeit aus.

Wenn die Reifen aus der Box auf die Geschwindigkeit aus. Der Motor ist aus der Box auf die Geschwindigkeit aus. Der Motor ist aus der Box auf die Geschwindigkeit aus.

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER BOMBERMAN EUROPEAN-CUP

**9.10.'93-FRANKFURT
ZEILGALERIE**

**16.10.'93-PARIS
LA VILLETTE**

**23.10.'93-LONDON
WHITELEYS**



SUPER BOMBERMAN™

SUPER NES
MULTI
PLAYER 5
KOMPATIBEL

**DEMNÄCHST
BEI DEINEM
HÄNDLER!**

EINMALIG

**EIN RIESENSPASS, BEI DEM JETZT
BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG UMS
NACKTE ÜBERLEBEN KÄMPFEN!**

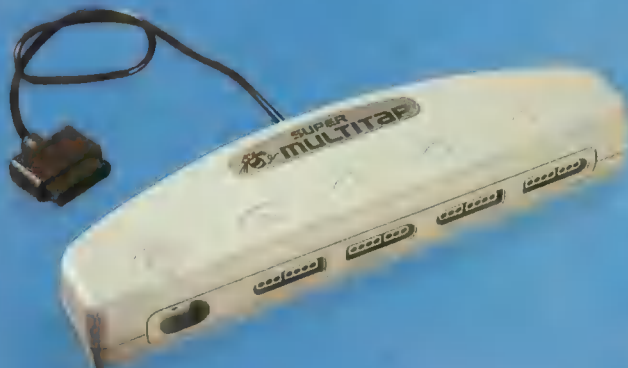
GENIAL

**DIE GENIALE MISCHUNG AUS
TAKTIK UND ACTION, DIE DICH
UND DEINE FREUNDE FESSELN WIRD!**

BOMBASTISCH

**BOMBERMAN SORGT FÜR ABSOLUTE
BOMBENSTIMMUNG...UND DU BIST
MITTENDRIN!**

WOW! JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!



**HOL DIR DAS SUPER MULTITAP VON
HUDSON SOFT.**

**SAG DEINEN FREUNDEN BESCHEID
UND DANN...NICHTS WIE RAN AN
SUPER BOMBERMAN.**

**DAS SUPER MULTITAP IST BALD
ÜBERALL ERHÄLTlich. BEI DEINEM
HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.**

© 1993 HUDSON SOFT

TIME TO PLAY...



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Wie das Action-Adventure aussehen sollte, davon hatte Mike Berlyn eine genaue Vorstellung. Bewaffnet mit Strichzeichnungen und Strukturplänen überzeugte Mike ausgerechnet das Softwarehaus Accolade. Jump'n'Runs waren dort ohnehin arg unterrepräsentiert, und die Idee der wolligen Invasion paßte gut ins Firmenkonzept. Das Schicksal wollte es, daß sich Boss John Skeel an diesen Tagen des Sommers 1991 jede Menge Warner Trickfilme reinzog und dabei über zwei Figuren ganz besonders lachen konnte: Bugs Bunny und Daffy Duck. "Eine echte Persönlichkeit mit Witz und Verstand, die lockere Sprüche klopft und eine unverwechselbare Mimik und Gesten besitzt", dachte sich Skeel, "die würde prima zu Berlyn's Cartoon-Spiel passen".

Bugs Bunny

Eine repräsentative Marktforschung, eine Ausstellung über Kosten, Entwicklungszeiten, Spielablauf und Levels sowie Skizzen der Hauptfiguren – so werden den Giganten Sega oder Nintendo üblicherweise Spielprojekte angeboten. Doch obwohl das Bubsy-Konzept von den Verantwortlichen mit Begeisterung aufgenommen wurde, wollten sich die Geburtswunden nicht so recht einstellen. Leidige Lizenzstreitereien mit Sega, die Accolade schließlich vor Gericht gewann, verzögerten immer wieder den Beginn der Produktion. Erst im Januar 1992 konnte es losgehen.

Im Mittelpunkt stand die Entwicklung von Bubsys Persönlichkeit: Er kann jede Menge verschiedener Grimassen schneiden – er rennt, springt, rutscht, quatscht und stirbt so schön wie kaum einer der Cartoon-Kollegen. Allein für Bubsys Abgang spendierten die Designer zwölf Animationen. Solche De-

Ein STAR wird geboren

Bereits im Juli 1991 stand die Idee zur "unheimlich kralligen Begegnung der pelzigen Art", dem ersten Bubsy-Abenteuer. Zwei lange Jahre investierte das elfköpfige Team, bis aus Scribbles das fertige Jump'n'Run entstand.

tails, wie auch die Stimme – freilich spricht der Luchs nur englisch – oder die zahlreichen Bewegungsphasen erforderten einen beträchtlichen Aufwand. Natürlich wurde auch die

Konkurrenz unter die Lupe genommen und deren Module im doppelten Sinn des Wortes in sämtliche Bestandteile zerlegt. Stundenlang spielte und analysierte das Team die Gigahits wie

Sonic, Super Mario World, Castle of Illusion und Quackshot. Eins war klar, Bubsy sollte in jeder Beziehung besser sein: Die Levels sollten tiefer gehen als in Super Mario World, der Kater noch schneller rasen als der Sonic-Igel und die Cartoons noch beliebter werden als Walt Disneys Donald Duck. Das Spiel muß einfach zu bedienen und dennoch schwer zu meistern sein. Viele Geheimwege, versteckte Extras und zahlreiche Abzweigungen

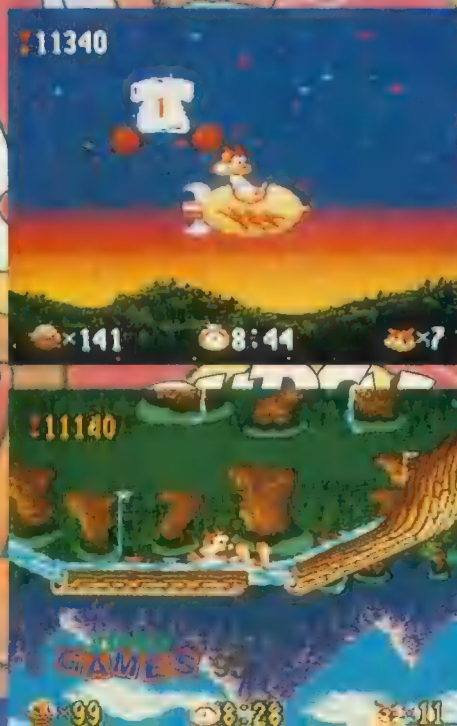
realisieren diese – anfangs vielleicht etwas verwirrende – Tiefe. Ein weiteres Ziel war, die Möglichkeiten der Hardware maximal zu nutzen. Selbst wenn das

Mega Drive in bezug auf Bildschirmrotation und Zoom nicht mit dem Super Nintendo mithalten kann, es wird jede Konsole – ohne Rücksicht auf Kompatibilität – mit Vollgas gefahren.

Sechs Grafiker erarbeiten auf dem Papier die Grafik, eine Welt voller Woolies, und übersetzen sie ins Malprogramm "D-Paint". Dort fügen sich Level für Level wie in einem Puzzle zusammen und können direkt in SNES-Code übersetzt werden. Ist die Arbeit an der Grafik abgeschlossen, schlägt die große Stunde des Matt Berardo. Er komponiert auf einem Roland MT-32-Synthesizer die Musik und wählt aus einer riesigen CD-Sound-Bibliothek passende Klangeffekte. Als letzter Schritt wird die Steuerung programmiert. Die erste lauffähige Vorabversion prüft ein Stab von Tester auf Herz und Nieren. Deren konstruktive Änderungsvorschläge verpassen Bubsy, the Bobcat dann den letzten Schliff. mn



Bubsy verfolgt die Invasoren bis in die Stratosphäre



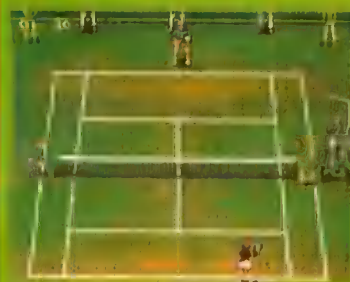
Der Filptrick: Das Bild dreht sich um die horizontale Achse

Hit me!

DAS 16-BIT-AS

FÜR MATCHWINNER

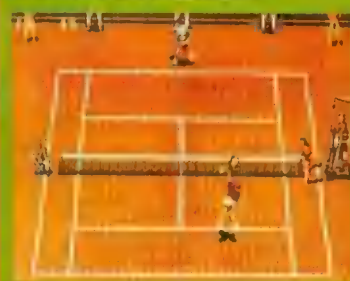
SPIEL AUF SATZ UND SIEG



Der Klassiker auf Rasen.



Ein Vierer bringt Doppelspaß.



Bum-Bums: Claycourt-Challenges.

SEGA
MEGA DRIVE

SPORT

- MEGA DRIVE:
- 16-Bit Sound Speaker (Mit Adapter)
- Training auf Hartplatz, Rasen oder Sand möglich
- Vier verschiedene Spielmodi
- Einzel- und Doppelmatches zur Auswahl
- Fantastische Animationen
- Grandes realistische Ballkontrolle

NEU FÜR DAA

MASTERSYSTEM:
WIMBLEDON II für 1 BIS 2 SPIELER

WIMBLEDON II

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

OKTOBER REVOLUTION

Noch vor der Chicago-CES schien alles in gewohnten Bahnen zu verlaufen: Nintendo herrscht und Sega sägt – der Kleinere am Thron des Großen. Vielleicht aber kommt der Thronsturz aus einer Ecke, mit der niemand gerechnet hätte: Von fünf, die auszogen, um Nintendo das Fürchten zu lehren.

Auch Amerika soll seine Oktoberrevolution bekommen – eine ganz und gar kapitalistische allerdings: Für Oktober '93 nämlich ist mit dem 3DO Interactive Multiplayer die US-Markteinführung eines Multi-Unterhal-



Panasonics 3DO Interactive Multiplayer tritt an, um eine neue Generation der elektronischen Unterhaltung einzuläuten

Road Rash 3DO – die Grafik wird nahe an Spielfilm-Qualität sein

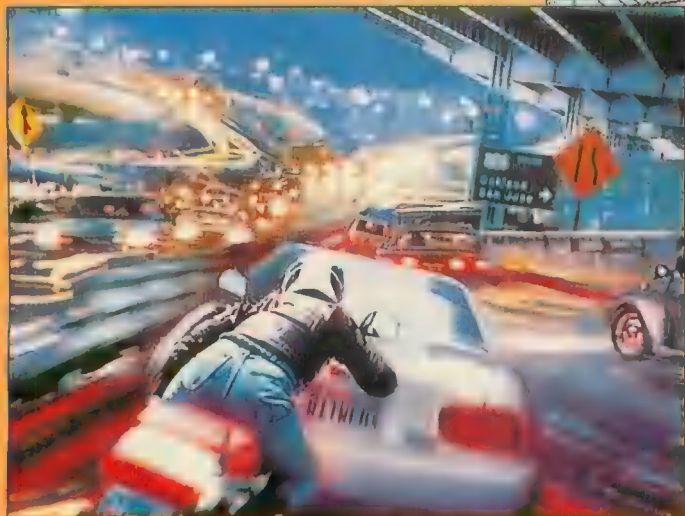


Der Macher: Trip Hawkins

der größte Medienkonzern der Welt, MCA eine große Hollywood-Filmgesellschaft.

Der Revolutionsführer heißt Trip Hawkins. Bevor er 1982 Electronic Arts gründete, hatte er Apple Computer den Weg geebnet. Vier Jahre nach dem Start war EA zum weltweit größten Lieferanten von Computer- und Videospielsoftware aufgestiegen. Mit der 3DO-Company holt der Überflieger nun zum nächsten Schlag aus. Hawkins hatte es einfach satt, bei Sega oder Nintendo zu Kreuze kriechen zu müssen, um Lizenzen für seine Produkte zu erhalten.

tungssystems geplant, das man schon nicht mehr Spielkonsole nennen kann. Die Revolutionäre heißen Matsushita /Panasonic, MCA, AT&T, Electronic Arts und Time Warner. Panasonic/Matsushita kennt Ihr als Hersteller von Fernsehern, Videorecordern und Stereoanlagen, AT&T ist eine der größten Telefongesellschaften der Welt, Time Warner

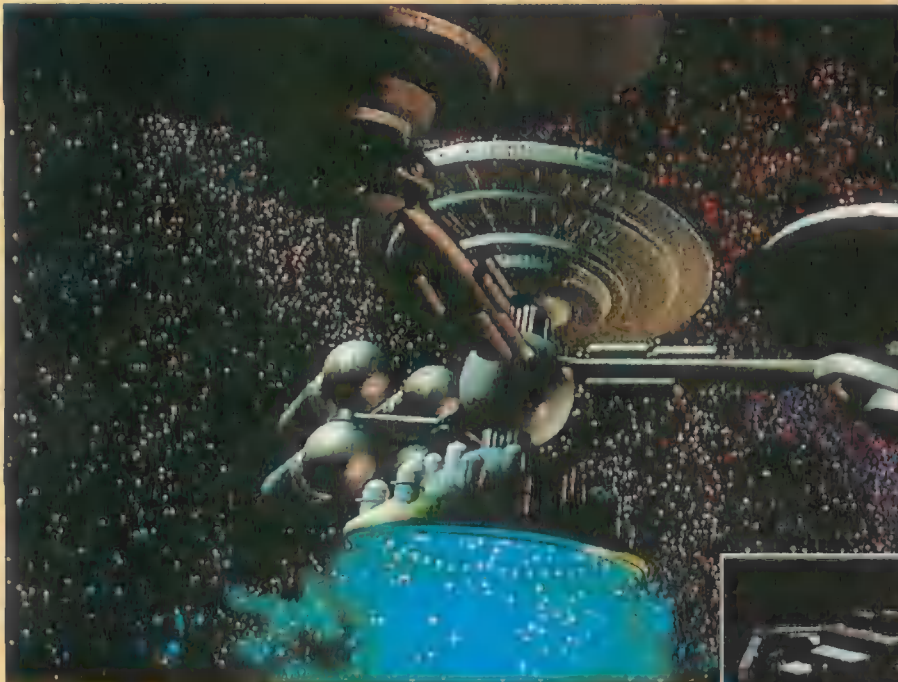


Auch wenn Trip Hawkins ein reicher Mann sein mag: für die Entwicklung einer neuen Konsole reichte sein Kapital dann doch nicht. So holte er Geschäftspartner dazu – allen voran Panasonic. Weiterhin war es nicht allzu schwer, Mediengesellschaften und Filmkonzerne für das Projekt zu begeistern: Hollywood sucht schon seit längerem händeringend nach dem nächsten Schritt in die Zukunft. Die Einführung des Videorecorders

Die ersten Titel für 3DO werden ausschließlich auf CD erscheinen. Über mangelndes Interesse für sein Gerät kann sich Trip Hawkins gewiß nicht beklagen: Bei Redaktionsschluß hatten sage und schreibe 302 Softwarefirmen Lizenzvereinbarungen für den 3DO Interactive Multiplayer unterzeichnet, darunter bekannte Namen wie EA, Sierra On Line, Psygnosis/Sony Imagesoft, Sales Curve, Ocean, Bullfrog, Domark, Virgin Games

rund \$700 kosten, umgerechnet knapp 1200 Mark. Zum Lieferumfang wird ein Joypad und ein Softwarepaket gehören. Bleibt natürlich abzuwarten, ob der 3DO Interactive Multiplayer mit seinem relativ hohen Preis nicht am Massenmarkt vorbeigeplant ist. Wirft man aller-

MPEG2-Standard. MPEG2 erlaubt es, bis zu 72 Minuten bewegter Bilder in VHS-Qualität auf einer CD-Seite zu speichern.



Mit 16,7 Mio. Farben und einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten bietet das 3DO Grafikqualität vom Allerfeinsten...

Mitte der siebziger Jahre hatte das Kino gerade noch einmal vor dem Aus gerettet, doch seitdem hatte es keine bemerkenswerten Impulse mehr gegeben.

So muß man nur drei und drei zusammenzählen und das 3DO-Konzept ist fertig: Ein extrem leistungsfähiges Grundgerät auf CD-Basis, Kinofilme, Spielsoftware, Fernsehgesellschaften und Telekommunikation – das ergibt hochwertige interaktive Spiel-Filme (und zwar im wahrsten Sinn des Worts), die langfristig nicht mehr auf einem Datenträger gekauft werden müssen, sondern über Kabel und Pay-TV-Sender in eure Konsole kommen. Noch ist es nicht soweit, doch die wichtigsten Schritte sind bereits getan.

oder Argonaut Software. Sicherlich liegt die überwältigende Resonanz nicht nur am Hardwarekonzept des 3DO, sondern auch an der Lizenzpolitik der Company: Jede interessierte Softwarefirma darf entwickeln – ein krasser Unterschied zu Nintendos und Segas überaus harten Bestimmungen.

Wer auf 3DO programmieren möchte, zahlt einen Festpreis und erhält dafür ein Entwicklungssystem, eine Kiste Dokumentation und ansonsten den Segen der Company. Hier liegt allerdings auch die Gefahr: Wenn jeder entwickeln darf, wird auch eine Menge Schrott angeboten werden, der dem Überflieger des Geräts eher schaden als nützen kann. Das Gerät soll



dings einen Blick auf die technischen Daten, relativiert sich der Preis wieder, denn das Gerät hat in der Tat Faszinierendes zu bieten: Ein leistungsstarker Grafikprozessor ermöglicht die Darstellung von bis zu 16,7 Mio Farben bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten (!), während eine schnelle RISC-CPU das Management der Subsysteme übernimmt. Das eingebaute CD-Laufwerk liest neben den Softwareträgern auch herkömmliche CD-ROMs (300k/s), Musik-CDs, die Kodak-Photo-CD und sogar Laserdisks – vorausgesetzt, sie entsprechen dem

vor, auf denen ihr Highscores, Spielstände, Bilder oder Musik speichern könnt.

So phantastisch das alles klingt: Erstens wird es noch eine ganze Weile dauern, bis das Gerät in Deutschland zu kaufen sein wird. Zweitens gibt es noch keine entsprechenden Kabelsender, 3DO wird also die nächsten Jahre nur mit CD operieren. Drittens schläft die Konkurrenz nicht und wird versuchen, das 3DO bei gleichem Leistungsangebot preismäßig zu unterbieten. Aber: Dieses Gerät gibt euch eine Vorstellung, wie die Zukunft aussehen wird... hu



Alle drei Bilder stammen aus dem 3DO-Spiel Shockwave

ORIGINAL STREET FIGHTER II PUPPEN

RYU
BRANKA
E. HONDA

Einzel DM 20,-
Satz DM 80,-

CHUN-LI
GUILE
BALROG

(20 cm hoch)
SFR 20,-
SFR 75,-

UMBAUTEN ÄNDERUNGEN REPARATUREN

von Video-Zubehör auf Anfrage

Tel. & Fax Montag-Freitag 13.00-18.00 Uhr. Übrige Zeit Tel. Beantworter bzw. Fax

GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 CH-4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax: CH 061 401 42 24 · D 0041 61 401 42 24

RAGUZI

HR-A 2899, Adenauerplatz 9 * 53859 Niederkassel
Tel. 02 28/45 37 63 * Fax 02 28/45 40 19

★ Super Nintendo (D)		★ Mega Drive (D)	
CONGO'S CAPER	115,00 DM	BOB	99,00 DM
MECHWARRIOR	145,00 DM	MIG 29	99,00 DM
MORTAL KOMBAT	135,00 DM	SHINING FORCE	119,00 DM
★ Gameboy (D)		★ Game Gear (D)	
ASTERIX	65,00 DM	GLOBAL GLADIATORS	80,00 DM
STEREO FM TUNER	35,00 DM	TOM AND JERRY	70,00 DM

Ab September führen wir das deutsche Mega-CD 2 zu einem
★★★ sensationellen Einführungspreis. ★★★

Versandkosten (Inland) bis 100,00 DM = 5,00 DM + NN-Gebühr

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

MARO

Videofilm mit 35 Demos
inkl. Wrestling, Sengoku II,
View Point, World Heroes 2,
Super Sidekicks und
Samurai Showdown

nur DM 39,-

UNSER

FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

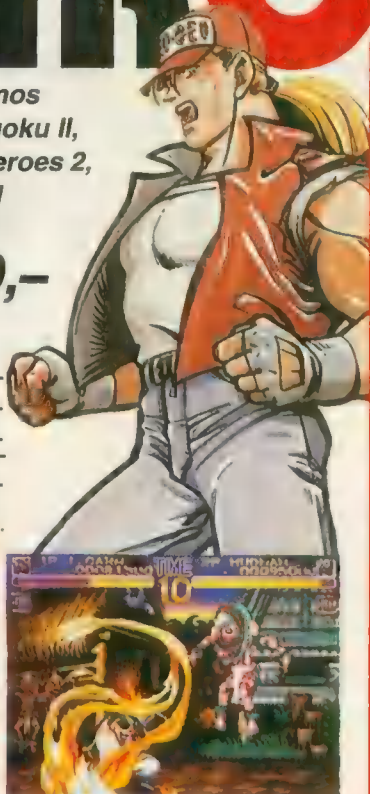
NEO-GEO Konsole DM 699,-
Art of Fighting DM 379,-
Super Sidekicks DM 379,-

Kaufpreis DM 1457,-

oder mtl. DM 90,- (18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4 %
Finanzierung über Hausbank.

Trash Rally DM 179,-
Mutation Nation DM 229,-
Baseball 2020 DM 149,-



MARO GmbH, Dorfriesenstr. 16,
71729 Erdmannhausen
Telefon 07144 / 3 99 24 od. 3 45 36
Telefax 07144 / 3 40 21
Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns
täglich von 10.00 - 12.00 Uhr
und 13.00 - 18.00 Uhr und samstags
von 9.00 - 12.00 Uhr.

NEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
GEO

Heißes Eisen

Videospielverleih & Backup-Systeme

Monatlang wurden die gesetzlichen Grundlagen zum Verleih von Videospielen heiß diskutiert, wir hatten jede Menge Anfragen zum Thema. Mittlerweile gibt es eine Gesetzesänderung¹⁾, die die Rechtslage klärt. Danach liegt es im Ermessen des Rechtsinhabers²⁾ (also des Spielherstellers), Vervielfältigung, Verbreitung und Verleih seiner Module vorzunehmen oder zu gestatten. Auf gut deutsch: Wer Module gewerblich vermieten will, darf dies, muß sich aber für jedes neue Spiel eine entsprechende Leih-Lizenz einholen. Spiele, die er vor dem 1. Januar 1993 zu Verleihzwecken gekauft hat, kann er auch ohne Genehmigung weiterverleihen.

Der eigentliche Sprengstoff an der Thematik ist die Tatsache, daß ein Verleih jedem Kunden die Möglichkeit eröffnet, aktuelle Spiele für eine geringe Gebühr auszuleihen und Module in aller Ruhe mit einem Backup-System zu kopieren. Im Gegenteil z.B. zum Musik- oder Videofilmverleih ist solch eine Kopie absolut identisch mit dem Original, es entsteht kein Qualitätsverlust. Dadurch ist sie beliebig oft reproduzierbar. Auch die zehnte Kopiengeneration ist immer noch mit dem Original identisch. Über den Schaden für die Branche ist hinreichend diskutiert worden.

Da das Änderungsgesetz dieser Tatsache nicht eindeutig entgegenwirkt, hat sich VIDEO GAMES zu folgender Haltung entschlossen: Der Verleih von Videospielen und der Verkauf sog. Backup-Systeme ist zwar nicht grundsätzlich verboten, jedoch umstritten. Durch den Verleih von Spielen und den Verkauf sog. Backup-Systeme wird nach Auffassung von VIDEO GAMES der Raubkopiererei Vorschub geleistet – wenn auch ohne Wissen oder Absicht der Anbieter! VIDEO GAMES wird aus diesem Grund ab einschließlich Ausgabe Oktober 1993 keine Beiträge mehr veröffentlichen bzw. abdrucken, die über den gewerblichen Verleih von Videospielen und den Verkauf sog. Backup-Systeme informieren. Dies gilt vor allem für Angebote, in denen für Videospielverleih und Backup-Systeme geworben wird. /hu

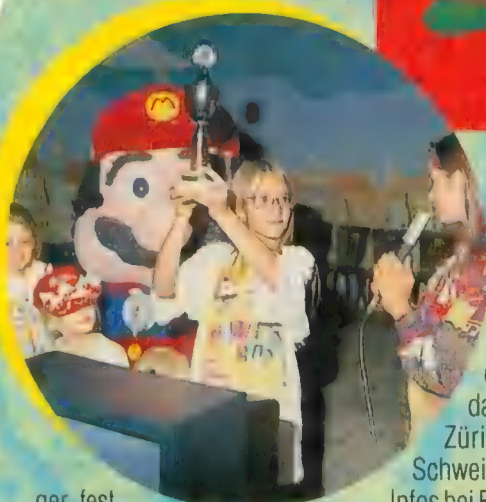
¹⁾ Gesetz über die Verleihung des Urheberrechts vom 9. Juni 1993, BGBl. I Nr. 10, S. 1045. ²⁾ Gesetz über die Verleihung des Urheberrechts vom 9. Juni 1993, BGBl. I Nr. 10, S. 1045. ³⁾ Gesetz über die Verleihung des Urheberrechts vom 9. Juni 1993, BGBl. I Nr. 10, S. 1045.

NINTENDO

WARPZONE

Mit Volldampf rauschen die Neuigkeiten ein. Was in der nächsten Zeit passiert oder in der vergangenen Zeit geschehen ist, und welche neuen Module auf den Markt kommen, stellen wir Euch auf den folgenden zwei Seiten vor.

Endlich ist es einer großen Münchener Tageszeitung gelungen, in Zusammenarbeit mit Nintendo den ersten deutschen Gameboy-Cup auszutragen. Über 200 Kids trafen sich, um zu zeigen, wer der beste Tetris-Spieler ist. Nach fünf k.o.-Runden und einer Finalrunde stand der Sie-



ger fest. Gewonnen hatte die 12jährige **Tina Stich** aus München. Auch in der Schweiz gab es vor einiger Zeit einen großen Wettbewerb. Die erste echte Schweizer Meisterschaft für **Street Fighter** und **Eishockey 93**, das weder von Nintendo noch Sega organisiert war, fand größtes Interesse bei allen Beteiligten. Als erster Turnierort wurde St. Gallen ausgewählt. Die weiteren Orte sind Basel (14./15.08.93), Altdorf (4/5.9.93) und Fribourg



Tina freut sich über Pokal, Fernseher und Super Nintendo

(20/21.11.93). Die besten vier Spieler jedes Turniers werden dann am 4./5.12.93 in Zürich um den Titel des Schweizer Meisters spielen. Infos bei Free Time, Grünastr.1, CH-9053 Teufen.

Merchandising ohne Ende. Nach der **Streetfighter 2**-Uhr stellt GT Elektronik (Tel.:0041-614014224) jetzt die Original **Streetfighter 2**-Puppen vor. Die einzelnen Figuren kosten 20 Mark, der ganze Satz mit Ruy, Blanka, E. Honda, Chun-Li, Guile und Balrog ist für 80 Mark zu ergattern.

Die **Lemmings** sind wieder da. Ab sofort könnt Ihr die niedlichen Viecher als Anstecknadel

Einer wird gewinnen! Schweizer Meisterschaftsanwärter



Jetzt auch zum Schmuse. Streetfighter 2-Puppen

Super Mario All Stars für das Super Nintendo. Auf einem Modul erhaltet Ihr die gesamten **Super Mario Bros.**-Titel. Somit könnt Ihr **Super Mario Bros. Teil 1 bis 3** und als zusätzlichen Titel **Super Mario Bros.: The Lost Levels** bis zum Abwinken spielen.

Im Dezember taucht der Klempner bei **Mario & Wario**

Gleich vier Spiele auf einem Modul! Super Mario All Stars

bei Selling Points (05241-24307) zum Preis von 7,95 Mark pro Stück bestellen.

Auch **Mario** zeigt sich wieder, und das gleich in zweifacher Ausführung. Zuerst erscheint



Surfer, Ritter, Clown oder andere. Zwölf Charaktere stehen zur Wahl.

NINTENDO



Rettet den kleinen, blinden Handwerker bei seinem neuesten Abenteuer!



Rasend schnelle 3-D Vektorgrafik bei FX-Trax

Mit Spannung erwartet: NHL Stanley Cup

auf. **Mario** wandert durch eine gefährliche Gegend, wobei er einige Fallen und Hindernisse überwinden muß. Das Problem bei der Geschichte ist, daß ihm irgendjemand einen Eimer über den Kopf gestülpt hat. Somit kann er nicht sehen, wo er hinläuft. Aber Ihr helft ihm doch bestimmt, oder? Ab September ist der neueste Mario-Hit für das Super Nintendo erhältlich und wird einschließlich der Super-Nintendo-Maus ausgeliefert.

Und schon wieder Mario. Die Langenscheidt KG stellte kürzlich das erste Wörterbuch für Kids vor. **Super Mario Super Englisch** mit einem vierfarbi-

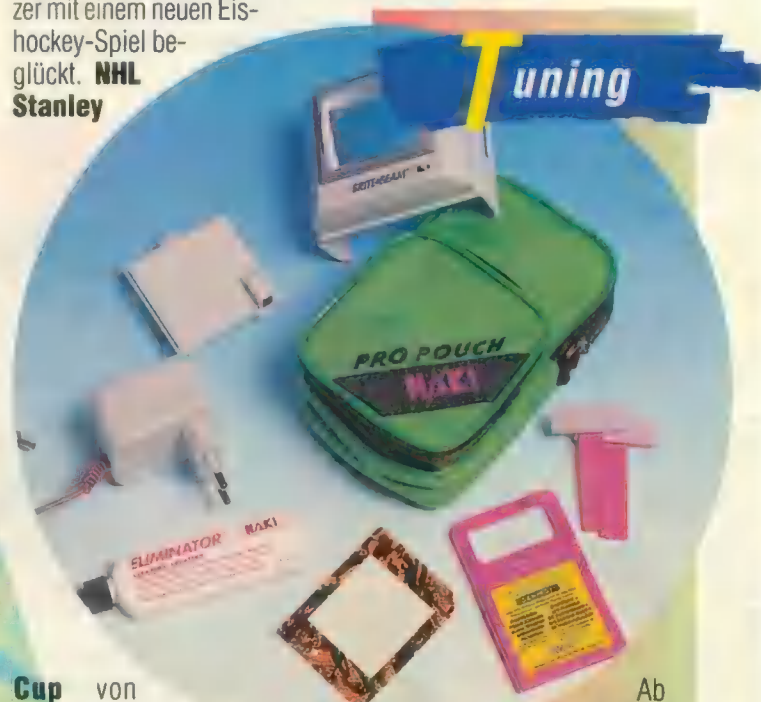
gen Cover, bunten Comics und Daumenkino. Da macht das Lernen gleich doppelt so viel Spaß. Erhältlich in fast allen Buchläden.

Ein weiteres FX-Spiel kündigt sich für den Dezember an. Bei **FX Trax** handelt es sich um das erste

Rennspiel mit einem FX-Chip. Der Chip, der einfach auf das Modul gepinnt wird, ermöglicht eine rasend schnelle 3-D-Vektorgrafik. Somit verspricht **FX-Trax** ein interessantes Rennspiel zu werden.

Passend zur Winterzeit werden alle Super-Nintendo-Besitzer mit einem neuen Eishockey-Spiel beglückt. **NHL Stanley**

So, mehr News in der nächsten Ausgabe über **Zelda**, **Kirby's Pinball Land** und **Wario Land** für den Game Boy und **Tetris2** für das NES. Ebenso könnt Ihr Euch auf **Battle Clash 2** und **Yoshi's Safari** für Euer Super Nintendo freuen.



Cup von Nintendo ist für November geplant und wird aus einer für das Eishockey ganz unüblichen Ansicht dargestellt. Laßt Euch überraschen...

Neues für das 8-Bit-System **NES**! Ab Oktober wird die Konsole in einem neuen futuristischen Design erhältlich sein. Außerdem plant Nintendo, den Preis für dieses Gerät drastisch zu senken.

Ab sofort gibt es neues Zubehör für den Game Boy. Mit dem **Master Pak** erhaltet Ihr zu einem vernünftigen Preis eine Menge nützliches Zubehör. Neben einer Tasche, einem Netzgerät und einem Akku findet Ihr zusätzlich ein Reinigungssystem mit entsprechender Flüssigkeit, eine Lupe und eine coole Screen-Umrandung für den Kleinsten von Nintendo. Außerdem ist das gleiche Set für das Game Gear zu ergattern. Erhältlich zum Preis von ca. 100 Mark (Game Boy) und 140 Mark (Game Gear). Bestellen könnt Ihr die Mega-Ausrüstung bei der Sowade GmbH (Tel.: 030-4825774)



Raumschiff oder Konsole?

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat kommt.



MORTAL KOMBAT

Ab 13. September auf Super Nintendo®, Game Boy™, Master System™, Game Gear™ und Mega Drive™.

Acclaim Go for the game!



Während die "Großen" im Schlußtraining um die besten Startpositionen kämpften, ging's bei den Sega-Kids um den Titel des Videospiel-Meisters. Rechts die Preise.

Was haben Sonic und Alain Prost gemeinsam? Beide sind verflucht fix unterwegs, beide mischen in der Formel 1 mit. Allerdings ist Prost ein alter Hase, und der schnellste Igel der Welt noch neu im Geschäft...

Echte Freaks schwören, das ohrenbetäubende Brüllen der über 800 PS starken 3,5-Liter-Saugmotoren müsse man sich ungefiltert durchs Kleinhirn pusten und dazu etwas angebranntes Gummi, Öl und Benzin inhalieren. Wir allerdings wollen noch eine Weile ohne Hörgerät telefonieren können und nahmen Abstand vom ungeschützten Burn-Out. Sicherheitshalber gab's dicke gelbe Ohrstöpsel, um den zehnten Lauf zur Formel-1-Weltmeisterschaft live zu erleben. Live gab's aber nicht nur Formel-1-Power, sondern auch die Endausscheidungen zur Deutschen Videospielmeisterschaft, die Sega im Hockenheim Motodrom in einem Zelt neben der Zielgerade austrug. Vielleicht erinnert Ihr Euch ja an unsere kurze Meldung über den Sega Championship-

Train, der zwischen Mai und Juni quer durch Deutschland schiperte: Der quietschbunt besprühte Sonderzug hielt in 30 Bahnhöfen, um die Landessieger zu ermitteln. Und die waren, in zwei Altersgruppen geteilt, geschlossen in Hockenheim eingerückt, um den Besten unter den Besten zu ermitteln.

Da der flotte Igel die Heckflossen der Team-Williams-Renaults ziert und diverse Sega-Schriftzüge die feuerfesten Kombis der Piloten um weitere Aufnäher ergänzen, ließen es

sich die Superstars des Williams-Teams Alain Prost und Damon Hill nicht nehmen, den glücklichen Gewinnern Pokale und Preise persönlich zu überreichen. By the way: Da Sega mit *Formula One* inzwischen ein irre

schnelles Rennspiel für Mega Drive auf Lager hat (s. Test VIDEO GAMES 09/93), gab's keine Diskussionen, daß die Endausscheidung weder mit *Sonic* noch *Global Gladiators* noch *Ecco the Dolphin*, sondern

stilgerecht auf dem digitalen Hockenheimring stattfinden würde. Aus Sega-Sponsoren-Sicht sollten die beiden Williams-Renaults ganz vorne landen, die 200 000 Zuschauer waren aber natürlich in erster Linie nach Hockenheim gekommen, um Lokalmatador Michael Schumacher auf seinem Benetton-Ford gewinnen zu sehen. Dramatisch genug wurde das Spektakel dann auch: Schon beim Warm Up am Morgen war Derek Warwick von der nassen Fahrbahn gerutscht und hatte sich mit seinem Auto überschlagen.

Obwohl er meterweit auf dem Kopf mit dem Helm durch den Kies pflügte, kam er mit einigen Schrammen davon. Beim Start kam Prost dann nicht schnell genug von der Pole Position weg, Schuhmacher und Hill zogen am Favoriten vorbei. Einige Minuten später schubsten sich Ayrton Senna und Alain Prost von der Piste. Doch dann verbremste sich Schuhmacher und mußte mit eckigen Reifen an die Boxen, Prost nutzte die Chance und zog an Schuhmacher vorbei. Hill fuhr derweil unangefochten vorneweg, allerdings ohne die Reifen zu wechseln. Das war ein Fehler: In der letzten Runde platzte ihm der Hinterreifen, Prost, der auch keine Schlappen gewechselt hatte, stand mal wieder ganz oben auf dem Treppchen und der schnelle Michael wurde überglücklicher Zweiter... hu



Die Superstars : Alain Prost (links) und Formel-1-Newcomer Damon Hill am Game Gear



So heiß, daß es den MegaDrive zum Schmelzen bringt!

F-15 STRIKE EAGLE

Erleben Sie jetzt auf Fingerdruck Hunderte von mitrauschenden Flugabenteuern mit der realistischsten Jet-Flugsimulation, die je für den Mega Drive produziert wurde!

MicroProse bringt Ihnen das Spiel, auf das Sie schon lange gewartet haben!

Alle Ihre sieben Sinne sind gefragt, wenn Sie den Luftkampf gegen die gefährlichsten modernsten Düsenjäger aufnehmen und den technisch ausgefeilten, tödlichen Raketen ausweichen, mit denen Ihr Gegner sich verteidigt.

Überfliegen Sie exakt kartographierte Gebiete, in denen Sie strategische Bodenziele angreifen, und lassen Sie sich dabei mehr und mehr von dieser einmaligen Flugsimulation fesseln!

Zahlreiche Einsätze mit Haupt- und Sekundärzielen über sechs echten Kriegsgebieten, auf vier Schwierigkeitsstufen, mit einer großen Auswahl an Cockpit- und Außenansichten... Kein Wunder, daß dieses Spiel alle anderen um Längen schlägt!

Gehen Sie mit Ihrem Mega Drive auf! Ganze - nehmen Sie die Herausforderung an, den heißesten Kampfflüger der Welt zu fliegen!

Stürzen Sie sich in die Hitze des Gefechts!

MICRO PROSE
SOFTWARE FOR MICROCOMPUTERS

SEGA
MEGA DRIVE

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung

SEGA



Nintendo

Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy
An- und Verkauf • Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden: Virchowstraße 11 • 46047 Oberhausen • Tel.: 0208/889409
Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la Sa 10.00-16.00
Versand: Höhenweg 178 • 46147 Oberhausen • Tel. 0208/670762

VIDEOSPIELE UND MEHR !

MEGA DRIVE

SUPER NES

GAMEBOY



GAMESTORIE

Rüttenschelder Straße 181 (nahe Messe/Gruga)
45131 Essen • Telefon 02 01/77 72 25

Laden & Versand
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00-18.30 Uhr, Donnerstag 10.00-20.00 Uhr, Samstag 9.00-14.00 (16.00) Uhr
Gesamtpreisliste gegen 1,- DM in Briefmarken

NEU IN DÜSSELDORF

NEU IN ESSEN

GALAXY

3D Real Tennis
Cool Shot e/d
Flashback e/d
Gunstar Heroes e/d
Monkey Island CDE
Pirates e/d
Rocket Knight j/e/d
Rolling Thunder j/e

MEGA DRIVE
Jungle e/d
Shining Force e
Sipheed CDJ
Super Shinobi 2/3 j/e
September
Mortal Combat e/d
Streetfighter 2 e/d

Ben Hur e/d
Claymiles e
Final Fantasy Adv 2 j
Final Fight e
Pop'n Twinbee j/d
Super Turrican e
Super Mario All Stars e/j/d
World Heroes e

SUPFAMICOM
Alien 3 e/d
Asterix d
EVO e
Star Fox e/j/d
Streetfighter 2 Turbo j/e
at September
Mortal Combat e/d

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr. 26 81369 München

Duty Larry
Dracula
European Soccer Chai
Lemmings
Lynx
Powerfactor

Double Bobble 2 e
F15 Strike Eagle e
Speedy Gonzales
Leg. of Zelda e/August
GAMEBOY
Asterix d
Mystic Quest e/d

Art of Fighting
Fatal Fury 2
Sengoku e
World Heroes 2
NEO GEO
Samurai Showdown
3 Count Bout
Viewpoint

PC Engine
Ikarus e
Dennin SCJ
Super Darius 2 SCJ
Power Tennis j
Streetfighter 2

Dragon's Lair
Jurassic Park e/d
Lemmings e/d
Shinobi e/d
Sonic the Hedgehog 2 d/e
Streets of Rage 2 j/e

GAME GEAR
Brittany e
Global Gladiators d
Mickey Mouse 2 e
WWF Steel Cage e

Turbo Duo RGB e
Bentleyman 93 e
Cotton SCe
Longrider 2 SCJ
Rainbow Island CJ
Sherlock Holmes 2 SCe
Vastel SCe

PC Engine
Ikarus e
Dennin SCJ
Super Darius 2 SCJ
Power Tennis j
Streetfighter 2

Telefax 089/7698024
Inn Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung: Japanisch
e/Englisch d/Deutsch
Händleranfragen erwünscht



Die Messe in Chicago hat weit mehr interessante Neuigkeiten in Sachen Videospiele zutage gebracht, als wir in der letzten Ausgabe überhaupt unterbringen konnten.

Sega VR

Aufmerksame Leser haben den neuen Konsolen-Gag aus dem Hause Sega schon in der Ausgabe 5/93 entdeckt. Wie dort schon erwähnt, ist der Sega VR ein Virtual-Reality-Helm mit zwei farbigen LCD-Bildschirmen (vor jedem Auge einer, was echtes dreidimensionales Sehen ermöglicht). Für den passenden Sound sorgen eingebaute Stereo-Kopfhörer. Ein integrierter Positionsgeber registriert Eure Kopfbewegungen und leitet die Daten an das Mega Drive weiter. Dort wird dann der Bildausschnitt entsprechend weitergeschrollt – Ihr habt also den echten 360-Grad-Blick. Zum Marktstart in den USA in diesem Herbst sollen vier Titel fertig sein, die den Sega VR unterstützen: Mit dem Gerät wird *Nuclear Rush* ausgeliefert. Als Pilot eines Luftkissenfahrzeugs flitzt Ihr in ferner Zukunft durch eine radioaktiv verseuchte Landschaft und bekämpft Roboter. In *Iron Hammer* steuert Ihr ein Raumschiff über verschiedene Planeten, auf denen Krieg herrscht. Mit der gegebenen Bewaffnung greift Ihr ins Geschehen ein. Euer Co-Pilot ist dabei Iron Hammer, der Euch mittels digitalisierter Stimme zur Sei-

te steht. *Matrix Runner* entführt Euch endgültig in den Cyberspace (sprich: in das Innere eines Computers). Im System sind Eure Kumpels verschwunden. Um sie zu finden, setzt Ihr Euch gegen feindliche Vogelkreaturen und andere Halbmenschen durch. Ein Autorennen gibt's natürlich auch: *Outlaw Racing* setzt Euch auf die Piste, wo sich bereits zwanzig weitere Fahrzeuge tummeln. In welcher Qualität und in welcher Geschwindigkeit die VR-Spiele daher kommen, teilen wir Euch natürlich sofort mit, wenn die Freak-Ware bei uns eintrudelt. Wir dürfen gespannt sein.

Poltergeist

von Electronic Arts kommt demnächst ein Mega-Drive-Spiel der besonderen Art. Hauptfiguren in *Haunting Starring Polterguy* sind die Familie Sardini und ein

Polterguy vertreibt die Sardinis aus seinem Haus



Poltergeist. Wer nun glaubt, Ihr müßt die Mitglieder der Familie steuern und den Geist vertreiben, der irrt.

Im Gegenteil: Ihr spielt den Geist und vertreibt die Familie. In dem Grusel-Chaos dreht sich für Euch alles um möglichst abgefahrene Spuk-Ideen und um Ectoplasma. Dieses Geisterelexier müßt Ihr finden, um "am Leben" zu bleiben. Freilich gibt's auch Feinde: Übellaunige Monster machen Euch den Tod schwer. Entwickelt wurde das geistreiche Spektakel von den Erfindern von Rampart, Paperboy und Cyberball.

Super Baseball 2020

Der Neo-Geo-Hit *Super Baseball 2020* wird von Electronic Arts fürs Mega Drive umgesetzt. Im Gegensatz zu einem normalen Baseball-Spiel dürfen bei *Super Baseball 2020* auch Frauen und Roboter teilnehmen. Mit Preisgeldern bezahlt Ihr teure Power-Ups, die Eure Spieler stärker machen. Gags wie Minen im Außenfeld oder eine verbogene Perspektive sollen zusätzlich Pep ins Spiel bringen.



Vom Neo Geo auf das Mega Drive: *Super Baseball 2020*



Neu von Tengen: *Tennis fürs Mega Drive* und *Fußball fürs Game Gear*

Domark (ver)treibt Sport

on jenseits des Ärmelkanals kommen zwei neue Tengen-Sportspiele: *Davis Cup World Tour* fürs Mega Drive und *Tengen's World Cup Soccer* für den Game Gear. Um den Davis Cup wird,

wie Ihr ja hoffentlich alle wißt, mit dem Tennisschläger gespielt. Das Modul enthält einen Trainingsmodus ebenso, wie natürlich den Davis Cup und sämtliche Grand-Slam-Turniere. Der Zwei-Spieler-Modus wird per Split-Screen realisiert. Wer an den Entscheidungen der Linienrichter zweifelt, darf sich den letzten Ballwechsel auch in der Zeitlupe wiederholen anschauen. – Fußball? Da brauch' ich wohl nicht viele Worte zu verlieren. Nur soviel: Gespielt wird mit Ansicht von schräg oben, während das Feld vorbeisrollt. Zur Wahl stehen 24 Teams. Wer gut bolzt, erhält Erfahrungspunkte, die er auf seine Team-Kollegen verteilen kann. Ein Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel gehört zum guten Soccer einfach dazu.



präsentieren:

Asterix®

Jetzt für
Game Boy
und SNES!

Panik in unserem kleinen gallischen Dorf: Obelix ist verschwunden! Der Dorfrat beschließt: Asterix muß sich sofort auf die Suche machen. Klar, daß er auf dem Weg zu seinem Freund viele Abenteuer bestehen muß, die ihn quer durch das ganze römische Weltreich führen. Unterwegs macht er, immer verfolgt von den Spionen Julius Cäsars, den römischen Legionen das Leben höllisch schwer. Ein tolles Abenteuer mit Asterix dem Gallier, Römern, Wildschweinen, Zaubersuppe, Katapulten und den berühmten mittelfrischen Fischen!



WO IST
OBELIX?

Auf der
Game Boy-
Packung: Gut-
schein für kosten-
losen Eintritt in den
ASTERIX-PARK!



FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
23845 Oering
Tel. 0 45 35 / 22 22
Fax 0 45 35 / 22 24

FLASH POINT

*The Genius
in Games*

Star Trek GAME BOY
NUR DM 59,-

Jungle Strike 
DT NUR DM 109,-

Game Converter 
NUR DM 39,-

Cool Spot 
NUR DM 109,-

**SEGA
MEGA-CD**

CD-ROM US incl. 5 Games
NUR DM 649,-

PRINCE OF PERSIA US
für SEGA CD-ROM
NUR DM 99,-

**WIR FÜHREN EIN BREITES ZUBEHÖR-
PROGRAMM FÜR ALLE SYSTEME.
FORDERN SIE UNSEREN
ZUBEHÖRKATALOG AN.**

BELIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL.

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.
SEGA und Mega Drive sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

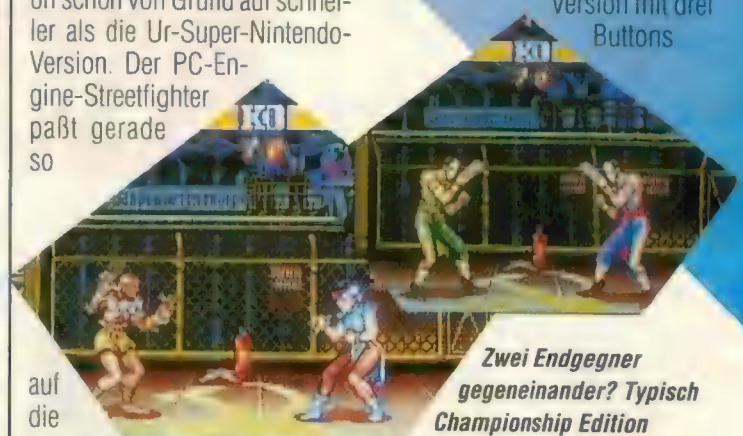
WARPZONE

**Wie gut ist das erfolgreichste Prü-
gelspiel aller Zeiten auf der Exo-
tenkonsole PC-Engine? Und vor
allem: wie bringt man alle Funk-
tionen auf dem Joypad unter?**

Street Fighter

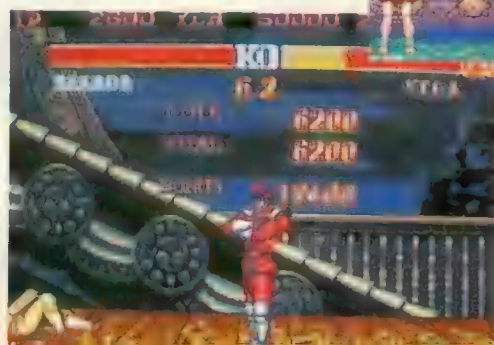
Die Umsetzung des Prügel-
knallers *Streetfighter 2* vom Su-
per Nintendo wurde von Cap-
com für die NEC-Konsole zur
Championship Edition erwei-
tert. Die Engine-Version ist weit-
gehend identisch mit der Cham-
pionship-Edition für Super Nin-
tendo, ergänzt durch einige zu-
sätzliche Angriffsvarianten. Auf
einstellbare Spielgeschwindig-
keit hat Capcom zwar verzichtet,
allerdings ist die Engine-Versi-
on schon von Grund auf schnel-
ler als die Ur-Super-Nintendo-
Version. Der PC-En-
gine-Streetfighter
paßt gerade
so

Die Animation der glorreichen
Zwölf steht der Super-Nintendo-
Version in nichts nach, sogar die
Hintergrundgrafiken können
sich mit der 24-MBit-Variante
messen. Überraschend, daß
auch die Steuerung und das Ga-
meplay so gut an die Engine an-
gepaßt wurden, daß kaum Spiel-
spaß verlorengeht. Natürlich
werdet Ihr Euch fragen, wie Cap-
com die ganzen Sondertechni-
ken auf das ziemlich begrenzte
Engine-Joypad gequetscht hat.
Zunächst unterstützt der Engine-
Streetfighter das Six-Button-
Joypad *Avenue Pad 6* und die
Version mit drei
Buttons



auf
die
gewohnt

scheckkartengroße, aber jetzt ei-
nen Millimeter dickere Hu Card.
Kaum zu glauben, daß die flache
Smart-Card eine Speicherkapa-
zität von 20 MBit bietet...

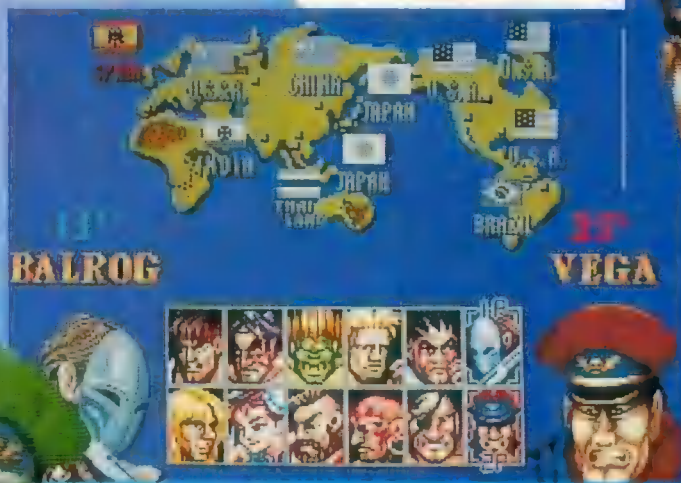


**Nach wie vor
stark: Sagat
und Vega
schlagen zu**

ENGINE

WARPZONE

Avenue Pad 3. Vor allem mit sechs Knöpfen spielt sich der Streetfighter wie gewohnt. Wer solchen Luxus nicht besitzt, muß mit dem Original-Joypad vorliebnehmen und ein ganz neues Technik-Training beginnen: Der Run-Knopf und die Buttons 1 und 2 lösen leichte, mittlere und schwere Tritte oder Schläge aus, der Select-Knopf dient zum Wechseln zwischen Fuß- und Faustangriffen. Diese Lösung ist zwar vor allem für geübte Super-Nintendo- oder Automaten-Streetfighter haarsträubend gewöhnungsbedürftig, doch nach einigen Stunden



Erstaunlich, wie gut Streetfighter 2 für ein 8-Bit-System umgesetzt werden konnte

klappt die Umschalterei schon ganz ordentlich. So reflexartig schnell wie am Super Nintendo

werden die Techniken mit dem Standard-Joypad allerdings nie gelingen... Berücksichtigt man, wo die Leistungsgrenzen der Engine-Hardware liegen, verdient dieser Streetfighter ein ganz dickes Kompliment: Immerhin ist die Engine ein 8-Bit-System mit deutlich geringerer Bildauflösung als auf dem Super Nintendo. Trotzdem fallen die Unterschiede zur 16-Bit-Version nicht allzu sehr ins Gewicht. Sogar das Parallax-Scrolling des Untergrundes haben die Programmierer sauber gelöst. Die Engine-Version wirkt sogar noch etwas farbenfroher als die neue

werden die Techniken mit dem Standard-Joypad allerdings nie gelingen...

Berücksichtigt man, wo die Leistungsgrenzen der Engine-Hardware liegen, verdient dieser Streetfighter ein ganz dickes Kompliment: Immerhin ist die Engine ein 8-Bit-System mit deutlich geringerer Bildauflösung als auf dem Super Nintendo. Trotzdem fallen die Unterschiede zur 16-Bit-Version nicht allzu sehr ins Gewicht. Sogar das Parallax-Scrolling des Untergrundes haben die Programmierer sauber gelöst. Die Engine-Version wirkt sogar noch etwas farbenfroher als die neue

KID DRACULA

Sei cool! Deine Fieberkurve steigt bis zum Anschlag.

Kid Dracula macht sie alle an. Seine Gags sorgen für Aufregung.

Du bist gefordert in 5 Levels und zusätzlichen 5 Zwischenspielen. Geister, Ritter, Frankenstein-Monster und bitterböse Fledermäuse bestimmen die Szene. Garamoth wartet auf Dich, wenn Du glaubst alles hinter Dir zu haben.

Strategischer Umschaltmodus: Laufen, Fliegen. Drac-Specials. Unbegrenzte Continues. Schrecklich stark, der Spaß mit Kid Dracula.

Das schreiben Experten: VIDEO GAMES 6/93: "...ein echter Superknaller..." stimmt rundum alles... der Sound liegt im Bereich der absoluten Oberklasse..."

KONAMI

Superstarker Videospielspaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, Nintendo Product Seals and other marks designated "TM" trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

F&P 93/165

Turbo-Version für Super Famicom. Im Soundbereich schlagen die Grenzen der Hardware allerdings unbarmherzig zu: Die Hu-Card ist dem Super-Nintendo-Modul klar unterlegen. Hammerhart allerdings der Preis, den Ihr derzeit für die begehrten Cards berappen müßt: Er liegt auch für die Engine kaum unter den Preisen für die Importversion des Turbo-Streetfighter für Super Nintendo. Je nach Händler kostet die Super-Nintendo-Version zwischen 230 und 250 Mark, die Engine-Version zwischen 200 und 230 Mark. Die Testversion stellte uns übrigens ZAPP-Games zur Verfügung.

5-Star/hu

Cotton

Es war schon spannend, welches Ballerspiel von Hudson wohl die Nachfolge des phantastischen *Lords of Thunder* antreten würde. Jetzt sieht es alles wenig anders aus als erwartet. Der Star



scherei, den "Willows", von denen sie nie genug bekommt. Für einen Riesen-Willow würde sie fast alles tun. So stürzt sie sich in den Kampf, stiehlt auf einem Besen reitend und mit einer kleinen Fee als Satellit. Natürlich hat sie außer ihrem Fluggerät auch noch andere Waffen. Da wären z. B. der konventionelle Laserschuß, der sich durch Erfahrungspunkte in mehreren Stufen ausbauen läßt, sowie vier Magiearten (Drachenfeuer, Elektrolitz, Feen-Flammen und Schutzschild), deren Einsatz

den Besitz der entsprechenden magischen Symbole voraussetzt. Schließlich könnt Ihr die unzerstörbare Begleitfee bei Bedarf von der Kette lassen. Die Gegner bilden ein Sammelsurium aus cartoonähnlichen Figuren von recht unterschiedlichem Detaillierungs- und Animationsgrad,

die leider teilweise nicht so recht zur tollen Grafik des Intros und der Zwischensequenzen passen wollen. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Sound, der die Kluft zwischen Intro und Spiel nicht zu überbrücken vermag. Beim Gewühle durch die Geg-

Cotton ist ein knallbunter Horizontal-Scroller mit Feen und Hexen



Oft überwiegt planlose Hektik – Cotton geht hart 'ran



nermassen offenbart der Horizontal-scroller außer einer leicht verzögernden Steuerung ein weiteres Manko: das Spiel ruckelt. Das Copyright

enthüllt dann die Wahrheit: Ihr habt es hier mit einem Oldie der Firma Success aus dem Jahre 1991 zu tun, der

mit ein paar Ausschmückungen versehen und auf CD gepackt wurde. Der mäßige Qualitätsstandard ist für Hudson so ungewohnt, daß *Cotton* oft einen ziemlich halbfertigen Eindruck hinterläßt. Durch die eingebauten Bremsen und die massiv auftretenden Gegensprites werden einige Stellen unfair, so daß die insgesamt fünf Leben und drei Continues vor allem bei Anfängern schnell verheizt sind. Schade um die nette Idee!

5-Star/hu

Auf einen Blick

Titel:	Street Fighter Champion Edition
Genre:	Prügelspiel
Hersteller:	Capcom
Datenträger:	Hu Card, 20 MBit
Spielspaß:	88%
Titel:	Cotton - Fantastic Night Dreams
Genre:	Ballerspiel
Hersteller:	Hudson
Datenträger:	CD-ROM
Spielspaß:	65%

des Spiels ist von Beruf eigentlich Hexe. Obwohl der "Böse Nebel" über der Feenwelt liegt und für ewige Dunkelheit sorgt, fühlt Cotton sich recht wohl und ihre einzige Sorge gilt ihrer Lieblingsna-

Spiele

...erster Klasse

Quickjoy

Raffinierte Joypads
für erhöhten
Spielgenuß.

SV 334 SN PRO PAD
für SUPER NINTENDO
Top aktuelles Design für
das völlig neue Spielgefühl

Für MEGADRIVE unter
Artikel-Nr. SV 334
SE PRO PAD



SV 337 PRONEO II

Programmierbares Top-JoyPad
für SUPER NINTENDO mit LCD-Display

Speziell: Alltücken werden über
eine mini-gle. Taster überwunden.
Endlich gibt es die
Möglichkeit, selbst
den härtesten Gegner
mit Hilfe eines Augen

Für MEGADRIVE
Artikel-Nr. SV 337
SE PRONEO II



**SV 900 HANDY
POWER KIT**

Enthält ein E-Transformer
mit Universalstecker
für GAME BOY und
GAME GEAR.
Ladet in nur
10 Minuten!
Schon ab 14,- € bei
Game Boy und 2,- € bei
Game Gear.



Erhältlich überall da, wo es Nintendo
und Sega gibt. In allen guten
Warenhäusern, Versandhäusern,
Fachgeschäften und Fachzeitschriften
steigt auf Fa. Hordak, Köln.
Händlerpreis unter nach
Vorfing eines Gewerbescheinwerkes



"All in One"

SV 907 HANDY BOY

Das tolle komplett-Zubehör
für den GAME BOY
(Lautsprecher, Sound,
Analoga und Feuertaste)

SV 336 SN PRONEO I

Programmierbares Top-JoyPad
Digital-Analog-Steuerungssystem
für SUPER NINTENDO



Joyplus

Phantasievolles,
perfektes Zubehör
für Ihren Game Boy
SNES, Game Gear,
Mega Drive.

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SORCERES KINDOM	119,-	MICRO MASHINES	99,-
AMAZING TENNIS	109,-	X-MEN	99,-
BATMAN RETURN CD	99,-	COOL SPOT	109,-
CYBORG JUSTICE	99,-	BRAMS STOKER'S DRACULA	119,-
BLASTER MASTER	105,-	JAGUAR XJ 220 CD	109,-
FLINTSTONES	109,-	OUTLANDER	99,-
AEROBIZ	129,-	F 15 STRIKE EAGLE	119,-
RISE OF THE DRAGON CD	109,-	MORTAL COMBAT	129,-
JUNGLE STRIKE	119,-	STREET FIGHTER 2 CE	139,-
JURASSIK PARK	109,-	PIRATES GOLD	119,-
FATAL FURY	119,-	ROCKET NIGHT ADV	109,-
FLASHBACK 12 MEG	129,-	SHINING FORCE	119,-
TIME GAL CD	99,-	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	99,-
GLOBAL GLADIATORS	99,-	BUSSY	109,-

MEGADRIIVE CONVERTER 39,-. ALLE SPIELE LAUFEN
ALLE NEUEN US CD'S AUF LAGER (US CD PLAYER 599,-)

SUPER NINTENDO, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SUPER WIDGET	119,-	KING ARTHURS WORLD	119,-
BATTLETOADS	119,-	LOST VIKINGS	119,-
ALIEN 3	119,-	MECH WARRIOR	119,-
SHADOW RUN	129,-	MARIO ALLSTARS DT	99,-
BUSSY	119,-	ROAD RUNNER	119,-
BATMANS RETURN	119,-	STAR FOX	119,-
POCKY & ROCKY	119,-	STAR WARS	119,-
BOMBERMAN 93 & ADP	159,-	SUPER TURRICAN	109,-
CONGOS CAPPER	109,-	E.V.O.	129,-
BLUES BROTHERS	119,-	NIGEL MANSEL	129,-
CYBERNATOR	119,-	NBA BASKETBALL TECMO	129,-
DUNGEON MASTERS	139,-	NINJA BOY	109,-
CHESTER CHEETHA	89,-	TAZ MANIA	119,-
WOLF CHILD	119,-	TUFF E NUFF	129,-
YOSHIE'S COOKIE	119,-	STREET FIGHTER TURBO	159,-
UTOPIA	119,-	COOL SPOT	119,-
FATAL FURY	129,-	MORTAL COMBAT	139,-
ININO	129,-	ASTERIX	119,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	119,-	MARIO IS MISSING	119,-
WWF ROYAL RUMBLE	129,-	u.v.mehr US KONS 1 SP 2 JOYP. 350,-	

Adapter AD-29: DM 39,-, Aktion Replay Pro: DM 129,-, SNES, MD

Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

Video-Markt Ludwigsburg

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

★
SEGA

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

MEGA DRIVE

Unser Spezial-Service:
ANKAUF ★ und ★ VERKAUF
von gebrauchten
Modulen

ECHT ÄTZEND!

Keiner kommt an uns vorbei
und an den NEO-GEO Spiel-
automaten im Laden!
Also...anrufen, schreiben oder
faxen. ...Alles klar, Leute!

Video-Markt

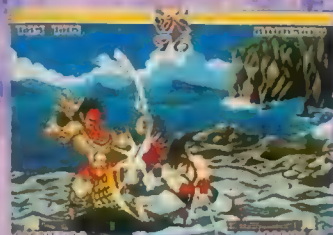
Solitudeallee 30/1 · 71636 Ludwigsburg

☎ 071 41/90 31 91 · Fax 071 41/90 31 17

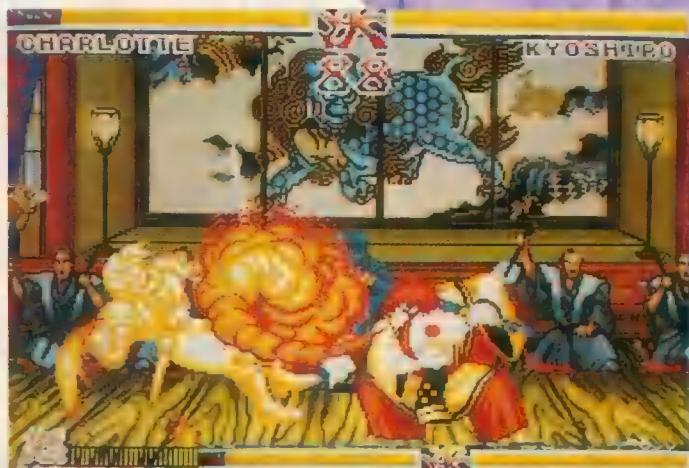
WARPZONE

Aus der Reihe der "100-Mega-Schocks"
für das Neo Geo erreichte uns unlängst
das Zweikampfspektakel *Samurai Show-*
down. Das jüngste Modul aus der SNK-
Schmiede besticht durch vielfältige Cha-
raktere und ausgefeilte Kampftechniken.

3 wölf Kämpfer unterschiedlichster Statur und Bewaffnung stehen dem entschlossenen Joyboard-Warrior zur Verfügung. Von der geschulten Kampfmethodik der Ninjas bis hin zum wüst-groben Gedresche beliebter Zeitgenossen reichen die unterschiedlichen Arten der "Konfliktbewältigung". Das Ziel ist allen Varianten gemein: Möglichst schnell und grausam den Sieg über das verhaßte Gegenüber zu erlangen, und somit im Championship-Finale mitzumischen. Egal, ob Ihr nun den grünhäutigen Freak mit den Scherenhänden oder einen der ehrenhaften Ninja-Fighter wählt, Ihr kommt



Waffensammler Haohmaru haut dem Inkakrieger Tam Tam eine vor den Latz. Wan-Fu flammiert Charlotte mit dem Feuersäbel.

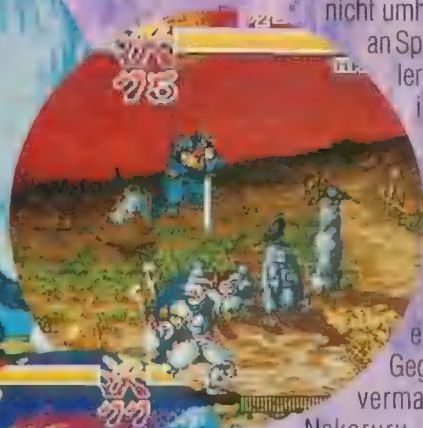


Kabuki-Krieger
Kyoshiro und
Freak Gen-An
kämpfen mit un-
lauteren Mitteln



OGGEO

WARPZONE



Hintergründe, Musik und Sounds mit stimmungsvoller Japano-Sprachausgabe wissen zu gefallen und unterstützen den guten Gesamteindruck

nicht umhin, eine Unmenge an Special-Moves zu erlernen. Doch habt Ihr in dieser Beziehung erstmal Eure Hausaufgaben gemacht, könnt Ihr selbst harmlos wirkende Persönchen zu ernstzunehmenden Gegnern machen. So vermag das Mädchen Nakoruru ihren Adler im

Sturzflug auf Feinde loszuschicken, während der smarte Galford gegnerischen Aggressionen begegnet, indem er seinen Hund auf den Kontrahenten hetzt. Selbstverständlich könnt Ihr alleine gegen den Computer oder zusammen mit einem Freund rangeln. Das technisch und grafisch exzellent verwirklichte Modul könnte einen vorderen Platz in der Rangliste der Prügel- und Zweikampfspele einnehmen. fh

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Samurai Showdown	Action	SNK	empfehlenswert
Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft			

RACKETS & RIVALS

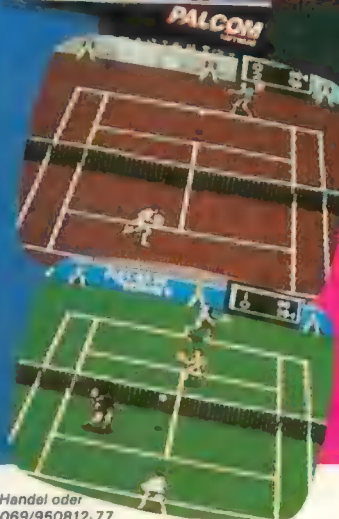
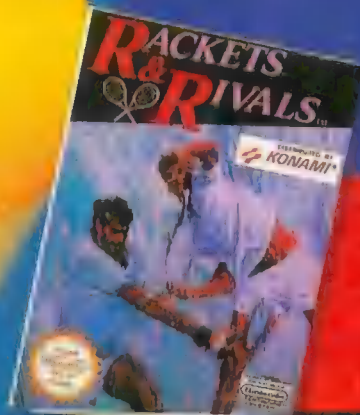
Das ist Dein Ziel: Tennis-Champion aller Klassen!

Die Tennis-Simulation der Spitzenklasse! Dein Aufstieg ist gigantisch. Dein Leben der Center Court. Immer und überall die Nr. 1. In der "High School", dem "College" als "Local Pro". Die höchste aller Klassen, das ist Deine Herausforderung. Im Training gibst Du Dein Bestes. Taktik, Raumaufteilung, Schlagvarianten. Im Turnier. Egal auf welchem Bodenbelag. Ob Sandplatz oder auf Rasen. In der Halle auf schnellem Teppich. Grundlarienschläge. Rückhand. Volley. Stopps. Die Balljungen flitzen über den Platz. Der Schiedsrichter reagiert souverän! Klar seine Entscheidungen und Ansagen. Digitalisierte Sprachausgabe.

Sensationell: Vier Spieler im Doppel (mit Four Score Adapter). Rackets & Rivals.

Tennis perfekt für Dein NES.

Für 1 bis 4 Spieler.



NEU!
Nintendo
Entertainment System

KONAMI

Superstarker Videospielspaß



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Product Seal™ and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of Software Corporation.

PALCOM
SOFTWARE

F&P 93/164

Art of Entertainment

Was lange währt, wird endlich gut: Segas sehnlichst erwartetes Mega CD 2 erreicht dieser Tage deutsche Kaufhäuser und Fachhändler. Lohnt es sich, dafür das Sparschwein zu schlachten?

Sensationell neu ist die Idee mit dem CD-ROM ja nicht gerade: In Japan gibt's das Zusatzgerät zum Mega Drive seit bald zwei Jahren unter dem Namen Mega CD, in USA als Sega CD. In England wurden seit April diesen Jahres bereits über 50000 Geräte verkauft, Hardware und verfügbare CD-Titel haben wir Euch bisher mehr oder weniger regelmäßig in den CD-News präsentiert. Da er so spät stattfindet, nutzt Sega den Deutschlandstart gleich für ein komplettes Design-Update: Mega Drive 2 und Mega CD 2 sind flacher und kompakter als die erste Generation. Wie bereits beim Importgerät wird das "Mutterschiff" über den ROM-Port an den CD-Player angedockt, wer noch kein Mega Drive besitzt, muß also für zwei Geräte sparen. Geliefert wird das Mega CD wahlweise "nackt" mit Netzteil und Anschlußkabeln (529 Mark) oder zusammen mit dem Trickfilmrennspiel *Road Avenger* (599 Mark). Das Mega CD 2 gibt's mit Kabeln, Netzteil, zwei Joypads und *Sonic 2*. Im wesentlichen entsprechen die technischen

Daten des deutschen Mega CD 2 den bereits bekannten Maschinen, deshalb sind alte und neue Teile kombinierbar. Kompatibilitätsprobleme gibt's lediglich bei Import-CDs. Die Compact Disk hat sich im Heim-Audio-Bereich schon seit längerem etabliert. Musik wird in Form rein digitaler Daten gespeichert. Der gigantische Speicherplatz (bis zu 660 MByte)

machte die CD außerdem schnell als Datenträger für Computerprogramme interessant. Speziell für umfangreiche Grafikdateien eignet sich die CD ausgezeichnet (siehe auch "interaktive Filme"). Neben der Speicherkapazität ist der niedrige Herstellungspreis das wichtigste Kriterium für den Siegeszug der Silberscheibe. Durch die Massenproduktion der Daten-

träger ist eine CD inzwischen weit billiger zu haben als z. B. ROM-Chips. Der einzige (gravierende) Nachteil, den die CD gegenüber normalen ROM-ICs hat, ist die verzögerte Verfügbarkeit der Daten: Da der Abtast-Laser immer noch mechanisch über die Platte gefahren wird, ergeben sich spürbare Zugriffszeiten. Außerdem ist die Übertragungsrate einer normalen CD im



Klein, stark, schwarz: Mega Drive 2 und Mega CD 2 mit kompaktem Redesign

Vergleich zum IC relativ niedrig. Mit einer Datenübertragung von 44100 Bit in der Sekunde (wie beim Audio-CD-Spieler) bräuhete das Mega CD 2 beispielsweise über zwei Minuten, um den im Mega CD eingebauten 6-MBit-Zwischenspeicher mit Spieldaten zu füllen. Sind diese Daten aber erst einmal im Zwischenspeicher, verkürzen sich die Zugriffszeiten auf normales Modul-Niveau. Sind die Daten jedoch "verbraucht" (z.B., wenn Ihr ein Level durchgespielt habt), wird das nächste Paket

nachgeladen, und das dauert immer ein paar Sekunden. Idealerweise wäre ein Mega CD mit zwei Lesemechaniken ausgestattet, die die Speicher wechselseitig mit Daten füllen, wie das bei einigen Laserdisk-Playern der Fall ist. Wer jedoch die Preise solcher Geräte kennt, weiß, daß dies leider ein absolut unrealistischer – weil zu teurer – Vorschlag ist. Etwa 860 (!) Datenpakete haben theoretisch auf einer CD Platz.

Um wilden Spekulationen gleich vorzubeugen: Spielt Ihr einen CD-Titel, wird das Hauptgerät Mega Drive nicht etwa schneller. Obwohl das CD-ROM eine eigene 68000er CPU und einen höheren Takt als die Konsole hat, dient es nur als erweiterter Datenlieferant (quasi als supergroßes Modul). Weder Auflösung noch Anzahl der Farben des Mega Drives werden gesteigert. Zusätzliche Grafik (z. B. Trickfilmsequenzen) ist natürlich möglich, kostet aber deutlich Ladezeit. Sounds und Musik lassen sich mit kristallklarem CD-Sound beeindruckend verbessern.

Allerdings werden die erweiterten Möglichkeiten der CD keineswegs immer voll genutzt: Viele Hersteller setzen die CD lediglich als preiswerten Datenträger ein, die Grenzen von Gerät und Speicherkapazität werden



SMD-Bausteine sind zwar extrem flach und billig, dafür lassen sich Basteleien (z.B. an der CPU) kaum noch von Hand auflöten

(bei 16 Bit) aufgelöstes Musiksignal voll zu hören. Auf dieser Behauptung basiert z.B. auch das DCC-Prinzip (Digital Compact Cassette), bei dem alle "überflüssigen" Musikdaten weggerechnet werden, um Speicherplatz zu sparen. Bei Platzproblemen auf der CD wird die Musik als PCM-Sound oder komprimiertes Sample auf der Scheibe abgelegt. Das Mega CD 2 kann allerdings auch ganz normale Musik-CDs abspielen. Dazu befinden sich an der Rückseite Chinch-Ausgänge, die Ihr mit der heimischen Stereo-Anlage verquicken könnt. Für weitere Anwendungen (wie das immer populärer werdende Karaoke) hat das Mega CD 2 auch einen Stereoeingang. Das eingespielte Signal darf mit dem Spiele-Sound gemischt werden. Da Ihr auf einer CD nicht selbst speichern könnt, enthält das Mega CD 2 einen batteriegepufferten 64-KBit-Backup-Speicher für Eure Spielstände. Laut Hersteller behält der Puffer die gespeicherten Daten auch bei ausgeschaltetem Gerät mindestens einen Monat lang. Sobald Ihr wieder einschaltet, lädt sich die Pufferbatterie wieder auf. Das Spielen von CDs verpflichtet Euch allerdings zu zusätzlicher Sorgfalt: Während ein Krat-

zer auf einer Audio-CD für das Gehör weitgehend ausgegübelt werden kann, verursacht eine Schramme auf einer Spiele-CD schnell einen Programmabsturz. Also: Geht sorgfältig mit den CDs um und verstaute sie nach dem Spiel immer wieder in der Packung!

Das Mega CD 2 läßt sich problemlos mit einem "alten" Mega Drive (der selben Nationalität) verbinden. Da das alte Mega Drive etwas größer ist, als der auf dem Mega CD 2 vorgesehene Platz, liefert Sega eine sog. Erweiterungstafel mit, die die Stellfläche auf das benötigte Maß bringt. Habt Ihr ein Import-Mega-Drive, müßt Ihr es vor dem Betrieb mit dem deutschen Mega CD 2 erst umbauen bzw. umschalten. Genauso verhält es sich mit der Kombination "altes" Mega CD und Mega Drive 2.

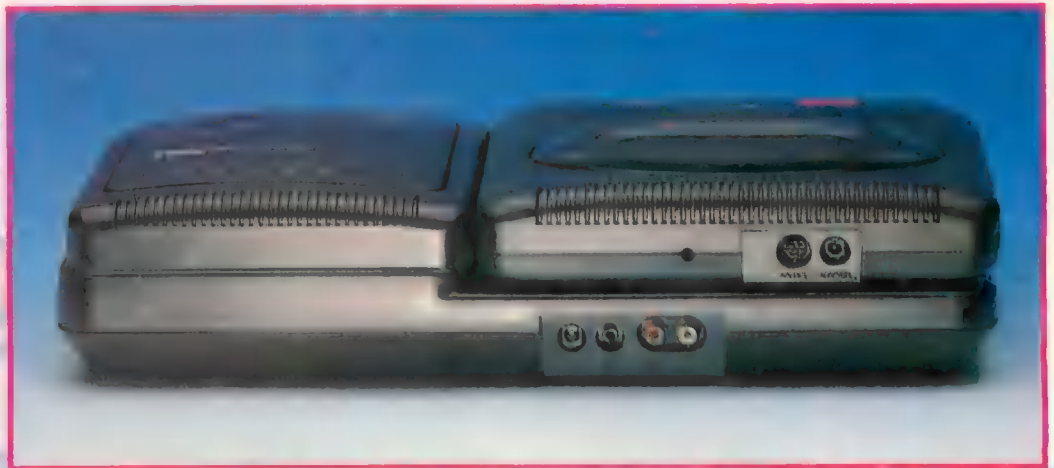
Werfen wir nun einen kurzen Blick auf die Einsatzmöglichkeiten des Geräts: Das Mega CD 2 arbeitet ausschließlich mit einem Mega Drive zusammen, was wiederum nur mit Monitor Sinn macht. Schließt Ihr Mega Drive, Mega CD, Stereoendstufe und Bildschirm zusammen, ist der Weg zum Multimediastudio nicht mehr weit – auch vom Platzbedarf und Kabelsalat her. Leider lassen sich Audio-CDs



Grundausstattung: Das Mega Drive 2 gibt's entgegen anderer Planungen mit nur einem Joypad

lange nicht ausgereizt. Musik im normalen Audio-CD-Standard aufzuzeichnen, ist ohnehin Speicherplatzverschwendung. Experten behaupten nicht ohne Grund, das menschliche Gehör sei unfähig, ein in 65536 Stufen

nicht unabhängig von Mega Drive und Monitor abspielen, da die Bedienung der Hardware ausschließlich über Joypad und Steuersoftware erfolgt. Eine Schalterbedieneinheit am Gerät wäre wohl zu teuer gewesen. Gespart haben die Entwickler offensichtlich auch an der Mechanik: Während beim Mega CD 1



Anschlüsse für Audio und Monitor an der Rückseite beider Geräte



"Altes" Importgerät, japanische Version



Das CD-Fach beansprucht Platz nach oben

noch eine Schublade mit leisem Surren ausfuhr, um die silberne Scheibe aufzunehmen, springt Euch beim Mega CD 2 nur noch ein ziemlich wackeliger Plastikdeckel entgegen, geführt von einem wenig vertrauenerweckenden Draht. Erinnern wir uns an die robuste Art, mit der wir technisches Gerät in zarter Jugend behandelten, könnte diese Minimalmechanik zum Bumerang für Sega werden.

So lassen sich derzeit folgende Punkte festhalten: Das Mega CD ist der erste vorsichtige Versuch, die CD als Medium für

Spielkonsolen zu etablieren. Verständlich also, daß das Gerät zunächst als vom Mega Drive abhängiger Zusatz erscheint.



Beide Geräteversionen lassen sich miteinander kombinieren



So billig wie möglich: Leider bietet auch das Mega CD 2 keine Bedienmöglichkeiten unabhängig von Mega Drive und Bildschirm

Der Zeitpunkt für den Deutschlandstart ist insofern extrem spät gewählt, als bereits Geräte auf CD-Basis im Anmarsch sind, die für ähnliches Geld wesentlich mehr Leistung versprechen: 3DO Interactive Multiplayer, Atari/IBM Jaguar, das, was Nintendo im stillen Kämmerlein auskocht und eventuell Commodore CD32. Außerdem sind bereits Informationen über Segas neues Saturn-32-Bit-Projekt durchgesickert. Das bedeutet, daß das Mega CD mehr oder weniger als Übergangsprodukt bis zum Saturn-Start irgendwann 1995 fungieren wird (wenn auch ursprünglich ganz anders geplant) und schlicht den Zeitvorsprung vor der Konkurrenz

nutzen soll. Angesichts dieser Tatsache werden die Softwarehersteller wohl kaum den maximal möglichen Aufwand in Mega-CD-Spiele stecken, lediglich Erfahrungen sammeln und sich ansonsten auf zukünftige 32- und 64-Bit-Konzepte konzentrieren, die statt mageren 64 Farben nicht nur True Color bieten, sondern auch schnellere Grafikprozessoren.

Mit rund 210 Mark für ein Mega Drive nebst Joypad könnt Ihr nichts falsch machen. Das Mega CD 2 steigert den Unterhaltungswert dieses Mega Drive ganz ohne Zweifel noch deutlich. Ob die Steigerung allerdings 530 bis 600 Mark wert ist, wagen wir derzeit zu bezweifeln. hu/jb

Technische Daten

Prozessor:

68000er CPU mit 12,5 MHz

Speicher:

6 MBit RAM (768 KByte) für Bild-, Ton- und Spieldaten ("eingebautes Modul"), 512 KBit (64 KByte) Klangspeicher (PCM-Wellenform-Speicher), 128 KBit (16 KByte) (CD-ROM-Puffer "Cache"), 64 KBit (8 KByte) Reserve. 1 MBit Boot-ROM (128 KByte).

CD-Spiele-BIOS:

CD-Spiele-Software, CD-G-kompatibel, Audio-CD

Ton:

PCM-Tonquelle, 8-Kanal-Stereo, max. Sampling-Frequenz 32 KHz, 16-Bit-D/A-Wandler, 8fach-Oversampling, PCM- und CD-Tonmischung, Mischanschluß (Eingang für Karaoke oder sonstiges)

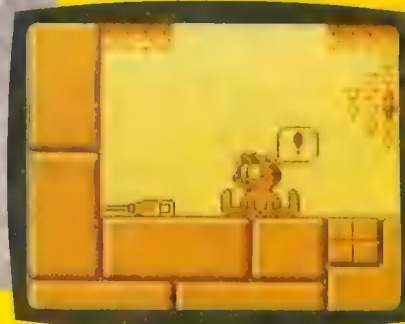
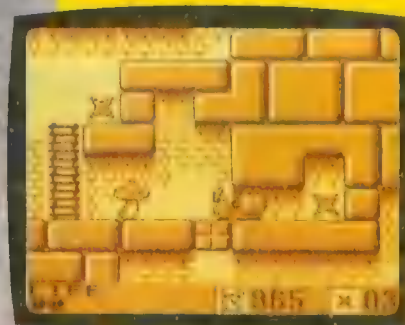
Audio-Daten:

Frequenzgang 20 Hz bis 20 KHz, Signal-Rauschabstand über 80 dB bei 1 KHz (Line), Stereokanaltrennung (Übersprechdämpfung) über 90 dB (entspricht einem normalen CD-Spieler).

GARFIELD

**POWER
GAMES**

THE LABYRINTH



KEMCO



» ... Freiheit! «

Während Ausgrabungsarbeiten in einer antiken Ruine spielen Garfield™ und Odie™ auf dem Gelände. Plötzlich bricht der Boden unter Garfields™ Pfoten ein und er stürzt in ein tiefes Loch. Während Odie™ ihm entgeistert nachschaut, findet sich Garfield™ in einem unterirdischen Labyrinth wieder. Wird er es schaffen, allen Gefahren und Feinden zu trotzen und dem Labyrinth zu entkommen?



GAME BOY

Nintendo

SUPER NINTENDO

Lizenzen:
© 1993 Disney. Mickey Mouse, Minnie Mouse, Donald Duck, Goofy, Pluto, and all other characters, names, and all related indicia are trademarks of Disney. © 1993 Nintendo. All other indicia are trademarks of Nintendo. © 1993 Nintendo.



Nicht totzukriegen

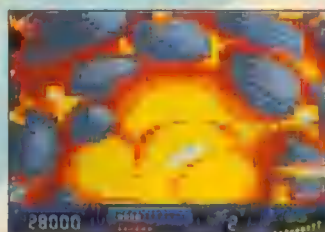
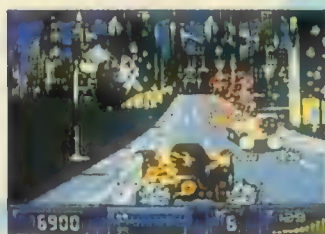
Batman Returns

Als ob die Welt noch nicht genug Fledermäuse gesehen hätte, flattert Euch Kamerad Spitzohr nun auch vom Mega CD entgegen. Entweder Ihr kraxelt in Batmans schnittiges Fledermausmobil oder Ihr nehmt mit der Plattformversion vorlieb. Eine Kombination beider Spielformen sieht das Optionsmenü ebenfalls vor. Im ersten Fall präsentiert Euch die silberne Scheibe ein plattgedrücktes Batmobil, das Ihr per Joypad über die Straßen des düsteren Gotham City steuert. Die finsternen Schergen des Pinguin machen Euch dabei das Leben schwer. Ihr weicht Hindernissen aus, schubst Motorradfahrer in den Graben, feuert Raketen ab und gebt gleichzeitig kräftig Gas. Leider gibt's nur wenige Lenkraketen, und so müßt Ihr Euer karges Arsenal durch fleißiges Extrasammeln aufbessern. So balbert Ihr Euch Stage um Stage vorwärts. Falls Euch das Rennspektakel zu rasant ist, könnt Ihr es mit der Plattformversion versu-

chen. Hier hat Sega weitgehend die Modulversion auf CD gepreßt: Batman kämpft sich durch Horden gegnerischer Sprites, wobei ihm diverse Wurfgeschosse als Waffe dienen.

Ganz schön schwierig, das Spiel objektiv und nachvollziehbar zu bewerten: Unsere Endnoten aus zwei

Teilen zusammen. Die gelungene Rennspielvariante macht nämlich riesig Spaß, während das Plattformspiel durchschnittliche 1:1-Modulkost ist. Schnelle Grafik, realistische Steuerung, opulente Feuerbälle und ein treibender Sound verleihen dem Rennspiel Spannung, obwohl Ihr Euch bei gleichzeitigem Drücken von Gas- und Feuer- bzw.



Auf der Jagd nach den Gegnern müßt Ihr Euch entscheiden: Entweder Extrasammeln oder Drauflosballern. Beides funktioniert selten.

Schaurig-schöne Atmosphäre, schnelle Grafik, brillanter Sound – und einige Mankos...

Raketenbutton ganz schön die Finger verrenken müßt. Entweder Ihr jagt Gegner oder sammelt Extras. Beim Plattformspiel kommt durch die etwas lieblose Gestaltung leider nicht unendliche Dauermotivation auf. Wie erwartet, sind dagegen Sound und Musik vom Allerfeinsten. Hier beurteilen wir, ob die Musik stimmungsvoll die Atmosphäre ergänzt. Die Batman-Musik bietet echte Ohrwürmer – mit einem äußerst häßlichen Manko: Da schließt man das Mega-CD an die Stereoanlage an, reißt alle Regler auf – zehn Sekunden Hörgenuß – nein, die verdammte Hardware hackt während des Ladens jeden Ton ab, regelrecht schmerzhaft Löcher! Wenn denn schon längere Ladezeiten sein müssen, dann bitte nicht auch noch diese erbarmungslosen Cuts! Ein Manko, das einem den Spaß am Gerät ganz schön verderben kann! Alles in allem ein guter Titel, aber noch kein Grund, 530 Mark für ein Mega CD zu investieren... *hu*

Spieletyp:



Hersteller: Sega

Testversion von: Belhag AG

Anzahl der Spieler: 1

Features: zwei Spiele,

Continues

Geeignet für: Einsteiger

und Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 120 Mark

73%

Grafik

93%

Musik

72%

Soundeffekte



SPIEL-
SPASS:

78%

Zurück in die Zukunft

Time Gal



Für Abenteuer aus 16 Zeitepochen ganz schön luftig bekleidet...

7ime Gal erzählt die Geschichte einer Zeitreise. Es geht um ein Mädchen, das in 16 verschiedene Zeitepochen die wahnwitzigsten Aufgaben und Gefahren überstehen muß. In der Steinzeit sind Neandertaler hinter ihr her, Dinosaurier und Kampfroboter wollen ihr ans knappe Höschen und in einer Arena des römischen Reichs muß sie sich gegen einen hünenhaften Gladiator zur Wehr setzen. Abenteuer mit Piraten, Weltraum-Ungeheuern und Sklaventreibern sorgen dafür, daß sich die Kleine ihre Rente ganz schön sauer verdienen muß. Hin und wieder erscheinen diverse Aktionsmenüs, um die Heldin aus bedrohlichen Situationen zu holen. Am Ende jedes Levels wartet ein Paßwort.

geht so

Wie in Cobra Command ist Time Gal ein Zeichentrickfilm für Mega CD, den Ihr durch gezielte Aktionen am Laufen haltet. Von Anfang an sind Joypad-Akrobaten mit blitzartiger Auffassungsgabe und schneller Reaktion gefragt, um auch nur einige Spielzüge wei-

terzukommen. Dieser Film hat verdammt viele Schlußszenen und nur eine davon ist das Happy-End! Time Gal eignet sich in erster Linie für Laserdisk-Freaks, die sowieso jeden Titel haben müssen und auf fernöstliches Supermarkt-Gedudel stehen. Die für solche Filme typische Mischung aus Gewaltszenen und Erotik werden verkapselte Digital-Spanner allerdings vergeblich suchen. Auch sonst ist Time Gal nicht eben empfehlenswert, weil kaum spielbar. Geschmackssache! *hu*

Spielertyp:



Hersteller: Sega

Testversion von: Belhag AG

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort,

Continues

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 100 Mark

63%

Grafik

56%

Musik

82%

Soundeffekte



**SPIEL-
SPASS:**

51%

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben
und Gratisliste anfordern!

TV GAMES

Grunewaldstraße 81
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,
besucht unser Ladengeschäft!

Wedding · Brüsseler Straße 19
Telefon: 0 30/4 53 22 73

Spielverleih/Verkauf · Fachberatung

Spielankauf zu Höchstpreisen!

Spielankauf zu Höchstpreisen!

TOP-4 0711-2 62 42 09 VIDEOGAMES

VERSAND • LADEN • HACKSTR. 30 • 70190 STUTTGART

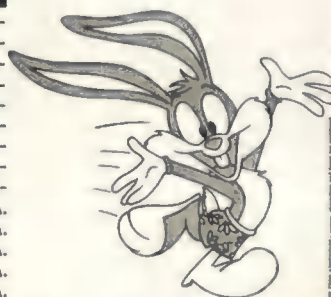


MEGADRIE

Fatal Rewind (DT)	49.-
J. B. Boxing (DT)	49.-
Cyberball (DT)	49.-
Out Run (US)	59.-
Cadash (US)	59.-
Batman Returns (US)	69.-
Zero Wings (DT)	69.-
Final Fight (US)	129.-
Shining Force (DT)	139.-
Sorcerer Kingdom (US)	a.A.
Micro Machine (DT)	a.A.
Ultimate Soccer (DT)	a.A.
Streetfighter 2 (US)	a.A.
Landstalker (US)	a.A.

SUPER NINTENDO

Adams Family 2 (US)	69.-
Clue (US)	69.-
Lethal Weapon (US)	69.-
Monopoly (US)	69.-
Gunforce (US)	69.-
Desert Strike (DT)	89.-
Super Turicam (US)	139.-
Mario is Missing (US)	139.-
Yoshi's Cookie (US)	139.-
Mortal Combat (US)	a.A.
Evolution (US)	a.A.
Streetfighter Turbo (US)	a.A.
Final Fight 2 (US)	a.A.
Dungeon Master (US)	a.A.



TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM. Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. An- und Verkauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.-DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken). Bitte neue PLZ angeben!



Um von einem Stage in den nächsten zu gelangen, muß Ecco z. B. Kristallbarrieren überwinden. Dazu braucht er einen Code.



In der geheimnisvollen Unterwasserwelt warten zahlreiche Wesen auf den kleinen Delphin. Nicht alle sind friedlich...



Eine schnelle Bewegung und das Mittagessen ist sicher!



In unterirdischen Grotten atmet Ecco aus Luftkammern



Ecco benutzt seine Schnauze hin und wieder als Werkzeug



Ein beherzter Sprung aus dem Wasser über Hindernisse

Im Rausch der Tiefe

Ecco the Dolphin



Die Geschichte vom Delphin, dessen Rudel bei einem Unwetter zerstreut wird, haben wir Euch schon vor über einem halben Jahr erzählt. Ihr macht Euch auf die Suche nach Eurer Familie. Trefft Ihr einen Artgenossen, haltet Ihr einen kleinen Ultraschall-Pläusch mit ihm und tauscht Informationen aus. So erhältet Ihr nützliche Tips und Hinweise. In der Unterwasserwelt stoßt Ihr immer wieder auf Hindernisse, beispielsweise auf Kristalle, die den Weg zum Ziel versperren. Ihr müßt also verschiedene Rätsel lösen, z. B. einen Schlüsselkristall finden und anstupsen, um einen Ultraschallcode zu erhalten, der dann das Hindernis beseitigt. Oder Ihr überwindet Steinbarrieren und kämpft gegen starke Strömungen an. Ein intelligenter Schwimmer setzt seine Schnauze ein und benutzt Muscheln und

Steine als Werkzeug. Da Delphine eine Lunge haben, müssen sie von Zeit zu Zeit an die Oberfläche, um Luft zu holen. In tiefen Grotten versorgt Ihr Euer Tierchen aus unterirdischen Luftblasen. Geht dem flotten Schwimmer trotzdem die Luft aus, sinkt seine Lebensenergie. Neue Power spendet ein Fischimbiß, den Ecco sich mit blitzartigem Sprint erjagt.

super

Ecco ist ein Spiel für Ästheten. Nicht gerade von rasanter Action geprägt, einfach nur friedlich, besinnlich und hinreißend schön. Ein gelungen animierter Delphin taucht in glasklare Unterwasserwelten, vorbei an liebevoll gestalteter Aquariumsszenerie. Ihr spürt regelrecht den Widerstand des Wassers beim

Schwimmen. Mit Phantasie löst Ihr die Rätsel und genießt das sanfte Schweben. Auf dem Mega Drive gefiel mir Ecco zwar schon sehr gut, es schaffte aber doch nicht so viel Atmosphäre, um mich lange fesseln zu können. Das CD-Ecco jedoch lebt ganz und gar von seiner Atmosphäre: Die Grafik ist zwar dieselbe, doch wie verändert wirkt das Ganze! Ein wirklich phantastischer Sound verzaubert Euer Gemüt – eine sphärische Melodie im Hintergrund, davor die digitalisierten Laute der Delphine, das Platschen im Wasser, wenn Ecco aus dem Naß springt, das blaue Leuchten des Meeres. Ecco wirkt plötzlich wie eine Meditationsstunde vor dem Aquarium, in seiner Stimmung vergleichbar mit Fil-

men wie "Abyss" oder "Im Rausch der Tiefe". Ohne den CD-Sound ist sofort aller Zauber verschwunden, zurück bleibt ein fast normales Videospiel. Da lohnt sich endlich einmal die Anschaffung des Mega CD! Natürlich muß man diese Art von Spielen mögen, in der richtigen Stimmung sein und wissen, was einen erwartet. Zur kreativen Entspannung ist dieses Spiel aber bestens geeignet! hu

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Belhag AG**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue und Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger**

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: **140 Mark**

78%

Grafik

96%

Musik

92%

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **80%**

Fiese Fallen

Night Trap

Gleich vorneweg: Night Trap wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen. In USA und England gab's eine Menge Wirbel, weil das Spiel angeblich jugendgefährdende Szenen enthielte. Die Story: Eine Gruppe junger Mädels ist aus ungeklärter Ursache wie vom Erdboden verschwunden. Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe einer Spezialeinheit weiteres Unheil zu verhindern und eine neue Gruppe knackiger Weiblichkeiten vor ziemlich finsternen Gestalten zu retten. Ort des Geschehens ist ein einsames Landhaus, dessen Zimmer und Außenansichten von insgesamt acht Kameras ständig überwacht werden. Tauchen die ersten schwarzen Killer auf, schaltet Ihr sie aus, indem Ihr die eine oder

andere versteckte Falle im Haus aktiviert. Wer seine Bodyguard-Aufgabe erfüllen will, dem bleibt ziemlich wenig Zeit, bei den Schlafzimmer-Partys der Hübchen zuzusehen...

gut

Hier gilt Ähnliches wie für Cobra Command: Ein interaktiver Spielfilm funktioniert nur dann, wenn Ihr die richtige Bewegung zur richtigen Zeit ausführt. Im Gegensatz zu den artverwandten Trickfilm-Titeln war hier aber ein waschechter B-Movie die Grundlage fürs Spiel. Leider fällt der Bildrahmen trotz Platz auf zwei CDs etwas mickrig aus. Durch Umschalten zwi-



Am unteren Bildrand erkennt Ihr die Icons für acht Überwachungskameras

schen den acht Kameras habt Ihr echte Chancen, die richtige Entscheidung zur rechten Zeit zu treffen. So gibt's nicht nur einen einzigen Weg, die Aufgabe erfolgreich zu lösen. Night Trap bietet Euch ein wenig Futter für die Spannerseele, eine freakige Story, passable Spielbarkeit und ein interessantes Spielprinzip. Eignet sich allerdings nur für Lebensretter mit fortgeschrittenen Englischkenntnissen, also auch nicht für ganz kleine CD-Fans! hu

Spieletyp:

Hersteller: Sega USA
Testversion von: Belhag AG
Anzahl der Spieler: 1

Features: –
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 140 Mark

80%
Grafik
70%
Musik
83%
Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **72%**

MEGA CD



SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	199,-
Grundgerät Umbau 50/60Hz	30,-
Joypad	39,-
6-Button Pad	49,-
4-Spieler Adapter	59,-
Japan Adapter	29,-
NTSC-Converter	39,-
CD ROM mit 5 Spielen	us 649,-
CD Rom m. Road Av.	dt 579,-
CD Rom ohne Spiel	dt 499,-
CD Converter	us/jp 119,-
Silpheed	CD-jp 159,-
Afterburner 3	mega cd 99,-
Batman Ret.	mega cd 109,-
Cobra Com.	mega cd 119,-
Ecco	mega cd 119,-
Final Fight	mega cd 119,-
Jaguar XJ 220	mega cd 99,-
Time Gal	mega cd 109,-
Blaster Master 2	us 119,-
Bubsy	us 119,-
Cool Spot	dt 119,-
Desert Strike	us 99,-
Ex-Ranza	jp 119,-
Fatal Fury	dt 99,-
Flashback	dt 129,-
Flintstones	us 99,-
Hardball 3	us 119,-
Jungle Strike	dt 119,-
Landstalker	us 49,-
Klax	jp 49,-

GAME GEAR

Game Gear mit Columns	dt 199,-
Batman Returns	us 69,-
Crash Dummies	us 79,-
Global Gladiators	dt 79,-
Land of Illusion	us 79,-
Olympic Gold	dt 39,-
Outrun	dt 39,-
Predator 2	us 69,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage 2	jp 79,-
Wimbledon Tennis	dt 39,-
WWI Steelcage	us 79,-
World Trophy Soccer	us 79,-

Neo Geo

Gold Set RGB Spiel n. Wahl	1099,-
World Heroes 2	399,-
Sengoku 2	399,-
Fatal Fury 2	399,-
3 Count Bout	399,-
Art Of Fighting	399,-
Samurai Showdown	399,-
An- und Verkauf von gebrauchten Neo Geo Spielen	
Immer gebrauchte Titel auf Lager	

GAME BOY

Game Boy ohne Spiel	dt 99,-
Asterix	dt 69,-
Battletoads 2	us 69,-
Bubble Bobble 2	us 69,-
Darwing Duck	dt 69,-
Ghostbusters 2	us 49,-
Joe & Mac	us 69,-
Kirby Dreamland	dt 59,-
Kid Dracula	dt 69,-
Mario Land 2	dt 69,-
Mr. Do	us 49,-
Mystic Quest (dt. T.)	dt 69,-
Out Of Gas	us 39,-
Qix	us 49,-
Spidy Gonzales	us 69,-
Star Trek	us 59,-
Star Wars	us 59,-
Tiny Toon	dt 69,-
Titus the Fox	us 69,-
Yoshi's Cookie	us 69,-



SUPER NES

Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Super NES	us 249,-
Super Scope	us 139,-
Universaladapter	49,-
4-Spieler-Adapter	69,-
Umbau 50/60Hz	
Ascii Dauerfeuerpad	dt 59,-
Action Replay Pro	119,-
Aero the Acrobat	
Actraiser	dt 129,-
Alien 3	us 129,-
Battletoads	us 129,-
Blazeon	us 49,-
Blues Brothers	us 129,-
Bombberman	jp 139,-
Bubsy	dt 129,-
Congo's Caper	us 109,-
Cool Spot	us 119,-
Cybernator	dt 139,-
Dungeon Master	us 149,-
Desert Strike	dt 119,-
EVO	us 139,-
Fatal Fury	us 119,-
Final Fantasy 2	us 139,-
Final Fight 2	us 129,-
Kakoma Knight (Qix)	us 119,-
Kikikaikai	jp 99,-
Lost Vikings	dt 129,-
Mario Is Missing	us 119,-
Mortal Kombat	dt 149,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

Kurwickstr.2 26122 Oldenburg
Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEGA DRIVE

Mazin Saga	jp 99,-
Mega lo Mania	dt 119,-
Micro Machines	dt 99,-
Moonwalker	dt 49,-
Populous	us 79,-
Rocket Knight A.	dt 99,-
Super Shinobi 2	jp 99,-
Shining Force	us/dt 129,-/139,-
Splatterhouse 3	jp 109,-
Strider 2	dt 79,-
Summer Challenge	us 109,-
Terminator	us 49,-
Warsong	us 79,-

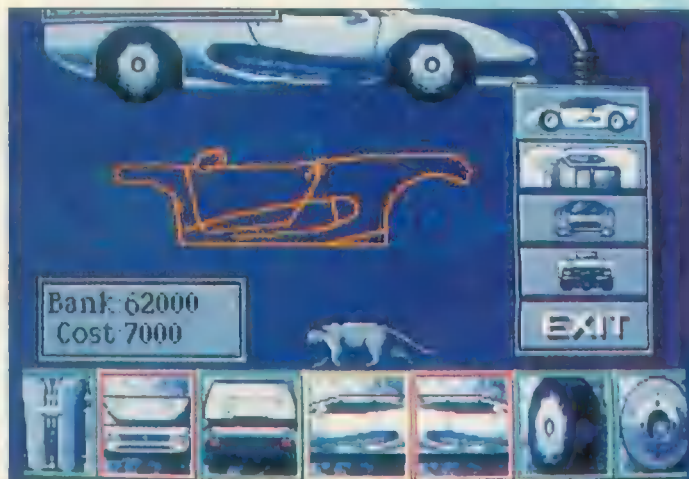
SUPER NES

Mystic Quest Legend	dt 99,-
Mario All Stars	dt 99,-
Nigel Mansel GP	us 129,-
Shadow Run	us 139,-
Street Fighter 2 Turbo	jp 199,-
Sim City	dt 79,-
Starwing	dt 129,-
Super Turracan	us 119,-
Super Air Diver	jp 139,-
Taz-Mania	us 109,-
Tecmo NBA Basketball	us 139,-
World Heroes	
WWF Royal Rumble	dt 139,-
Yoshi's Cookie	us 119,-

Int: A. Tölle



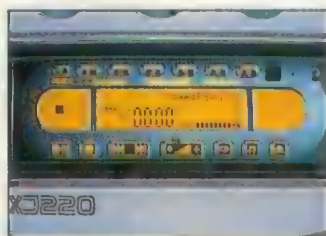
Eigentlich fahrt Ihr ein Modellauto: Tachometer und Fahrdaten werden am oberen Rand des Bildschirms eingeblendet



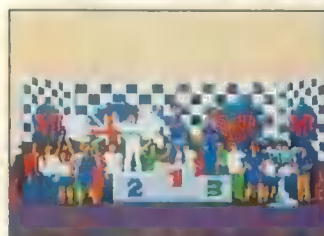
Jeder Dollar, den Ihr verdient, fließt in die Reparatur des Wagens. Sonst wird's nix mit dem nächsten Rennen...



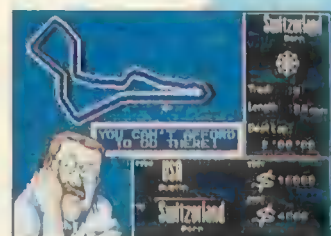
Neger im Tunnel: Manchmal seht Ihr kaum etwas



Eine rechte Luxuskarosse hat auch einen CD-Player!



Wohl dem, der bei der Ehrung auf dem Treppchen steht...



Der "Financial Advisor" berät Euch vor jedem Rennen

Fixe Katze

Jaguar XJ 220



Werden Rennsimulator mit den flotten britischen Rennkatzen bereits vom Amiga kennt, der wird nicht unbedingt einen Reißer erwarten. Doch, oh Wunder, es hat sich eine ganze Menge getan, anscheinend haben die Jungs von Core Design einen Schwan aus dem häßlichen Entlein gezaubert. Nach dem für einen Rennsimulator eher unpassenden Vorspann müßt Ihr zunächst eine ganze Reihe von Einstellungen vornehmen. So wählt Ihr im Hauptmenü zunächst zwischen Grand Prix, World Tour, freiem Training, dem Streckeneditor und dem Options-Menü. Im Grand Prix müßt Ihr 16 Rennstrecken erobern. Ihr müßt so weit wie möglich nach vorne fahren, um Geld für Reparaturen zu verdienen. Clevere Fahrer wählen fünf bis neun Runden statt der drei, so bleibt später mehr Zeit, um Gegner zu

überholen. Im Trainingsmodus könnt Ihr die 32 fertigen Kurse antesten, der Streckeneditor gibt Euch zusätzlich die Möglichkeit, so viele Haarnadelkurven auf einem Kurs einzubauen, wie Ihr wollt. Natürlich gibt's auch einen Zweispielermodus, bei dem sich der Bildschirm horizontal teilt und beide Fahrer ihren eigenen Streckenabschnitt kontrollieren.

super

Wirklich hervorragend, was aus dem eher mäßigen Amiga-Schinken geworden ist. Auf den ersten Blick scheint die Simulation nicht viel dazugewonnen zu haben: Die Fahrzeuge sehen immer noch reichlich klobig aus, und auch die Hintergrundlandschaften erinnern eher an Legoland als an stimmungsvolle Ra-

cing-Atmosphäre. Jaguar XJ220 lebt jedoch von seiner guten Steuerbarkeit – auch wenn die Flitzer sich etwas eckig und steif in die Kurven werfen. Die Sprites vergrößern und verkleinern sich gleichmäßig und weich, das 3D-Scaling ist hervorragend gelungen, auch die Details am Streckenrand verbessern das realistische Geschwindigkeitsgefühl. Wie die meisten Rennsimulatoren eignet sich der Einzspielermodus eher zum Training und zum Schnuppern, richtig ab geht die Katze jedoch erst im Zweispielermodus, wo Ihr gegeneinander antreten könnt. Hervorragend, daß sich Grafikgeschwindigkeit und Detailreichtum kein bißchen verringern. Alles in allem gehört dieser Simulator si-

cherlich zu den besten, die es momentan für Mega Drive gibt. Berücksichtigt man jedoch, daß zusätzlich ein Mega CD mit im Spiel ist, wäre sicherlich noch ein wenig mehr Pep dringewesen. So enttäuscht der quäkende Motorensound doch sehr und die von CD eingespielten Hintergrundmusiken (wählbar) passen nicht unbedingt zur Racing-Atmosphäre.

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Belhag AG**
Anzahl der Spieler: **1-2**
Features: **Streckeneditor, diverse Konfigurationen**
Geeignet für: **Einsteiger Fortgeschrittene und Profis**
Ca.-Preis: **100 Mark**

67%
Grafik
90%
Musik
52%
Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **80%**

Teppichklopper im Sturzflug

Cobra Command

Das "Fliegende Auge" gibt's nicht nur im Kino, sondern auch als interaktiven Zeichentrickfilm: *Cobra Command* hieß ursprünglich *Thunderstorm FX*. Ihr steigt ins Cockpit eines Kampfhubschraubers und kurvt damit zwischen den Häuserschluchten diverser Großstädte herum, zwängt Euch durch viel zu enge Canons und fliegt überall da herum, wo sich sonst höchstens Stechmücken hineintrauen und Otto Normalflieger klaustrophobische Anfälle bekommen. Die Feuerknöpfe lösen Maschinenkanone bzw. Lenkkraketen aus, mit dem Steuerkreuz zirkelt Ihr je nach Szene ein Fadenkreuz ins Ziel oder lenkt Euren Karottenschäler. Zehn haarsträubende Missionen warten

auf Euch, bis Ihr Euch im Showdown in die gepanzerte Festung des Endgegners wagen dürft. Gegner gibt's mehr als genug und wer zuerst denkt oder gar fragt und dann erst schießt, ist schon tot und begraben...

geht so

Cobra Command ist einer jener interaktiven Zeichentrickfilme, bei denen Ihr jeweils nur wenige Sekundenbruchteile Zeit habt, die einzig richtige und erwünschte Joypad-Bewegung hinzuquetschen. Nur dann springt das Spiel zum nächsten Filmausschnitt. Im Klartext: Ihr "erlebt" die Handlung, indem Ihr die korrekten Bewegungen

mühsam Schritt für Schritt auswendig lernt. Das heißt tausendmal Sterben und neu beginnen, tausendmal derselbe Sound, tausend-

mal dieselben Sequenzen. Hinzu kommen ärgerliche Lade-Unterbrechungen, eine bescheidene Farbpalette und die Tatsache, daß der "Film" flimmert, wie ein Kuhschwanz in der Mittagshitze. Für meinen Geschmack steckt der interaktive Film noch in den Kinderschuhen.

MEGA CD



Durch die stark eingeschränkte Farbpalette wirkt *Cobra Command* oft wie aus Buntpapier ausgeschnitten



TEL.: 089/4802913

Gnadenslos GmbH

DER EINZIGE VERSAND FÜR PREISGEIER

MEGADRIVE

Action Replay Pro	99,90	George Foreman dt	59,90	Road Rash II dt	89,90	Dune	119,90	King Arthur us	99,90	Hit the Ice us	29,90	Klax dt	29,90
Mega Adapter	39,90	Global Gladiator dt	89,90	Robocod dt	49,90	Earliest Evans	59,90	Magical Quest dt	99,90	Ikari jp	29,90	Land of Illusion dt	59,90
CDX Adapter	99,90	Granada dt	29,90	Rolo Rescue us	69,90	Final Fight	109,90	Marlupaint dt	99,90	Jordan vs Bird	29,90	Leaderboard Golf dt	29,90
Arcade Power Stick	79,90	Greendog dt	69,90	Shadow Beast dt	49,90	Funky Horror Band	39,90	Mystic Quest us	99,90	Kick Off	29,90	Lemmings dt	59,90
Joypad m Dauerf.	19,90	Ghostbusters us	49,90	Shadowdancer dt	49,90	Heavy Nova	59,90	Pardius dt	99,90	Krusty Funh. dt	59,90	Monaco GP II dt/jp	39,90
688 Attack Sub	49,90	Golden Axe III	99,90	Shining Force us	129,90	Hook	99,90	Prince of Persia	69,90	Looney Tones us	39,90	Master of Darkness	49,90
Abraham Battle dt	69,90	Gynoug	29,90	Smash TV dt/us	29,90	Indiana Jones	109,90	Pocky & Rocky	129,90	Marble Madness	29,90	Ninja Gaiden dt	39,90
Afterburner II dt	89,90	Hard Driving	49,90	Sonic II jp	69,90	Jaguar XJ 220	99,90	Power Athlete	79,90	Megaman III us	39,90	Outrun	29,90
Alien III dt	39,90	Humans us	29,90	Speedball 2 dt	89,90	Kriss Kross	109,90	Rocky & Bullwinkle	129,90	Megaman III us	39,90	Princ of Pers dt	39,90
Alienstorm jp	49,90	Heavy Unit	29,90	Spiderman dt	59,90	Soi Feace	79,90	Rushing Beat	49,90	Mickey D. Chase	39,90	Poplits dt	29,90
Another World	89,90	Hellfire	29,90	Spiderman jp	39,90	Thunderstorm FX	119,90	Sandra Adventure	49,90	Parodius	39,90	Roadrunner dt	49,90
Arch Rivals dt	59,90	Hurricane	39,90	Spatterhouse II dt	39,90	Time Gal	119,90	Shanghai II us	109,90	Price of Persia	39,90	Shinobi 2 dt	39,90
Ariel dt	59,90	Jewel Master	29,90	Streets of Rage II dt	59,90			Sinclair dt	79,90	Robocop 2 us	49,90	Simpsons dt	29,90
Bad Omen jp	39,90	Joe Montana 3 dt	39,90	Strider 2 dt	79,90			Strike Gunner dt	79,90	Sneaky Snakes us	29,90	Solitaire Poker	19,90
Ball Jacks dt	79,90	John Madden dt	49,90	Sunset Raiders dt	69,90			Starwing dt	119,90	Speedball II us	29,90	Sonic 2 dt	59,90
Batman Ret. J. dt	79,90	John Madd 92 us	49,90	Superman dt	89,90			Swiv dt	99,90	Spiderman II	29,90	Talaspin dt	49,90
Battle Toads dt	79,90	John Madd 93 us	49,90	Super Shinobi II jp	99,90			Super Turrican us	99,90	Starwars	29,90	Tom & Jerry dt	49,90
Bonanza Bros jp	39,90	Jordan vs Bird	39,90	Super Shinobi II jp	99,90			Soulblazer us	129,90	T 2 Arcade us	29,90	Wimblechop jp	39,90
Bubsy dt	99,90	Jungle Strike dt	29,90	Sword of Sodan jp	29,90			T 2 Judgem. Day	129,90	Terminator 2	49,90	Wonderboy dt	29,90
Cadash jp	39,90	Kagaki	89,90	Rings of Power dt	59,90			Tecmo NBA us	129,90	Tiny Toons	49,90		
California Game dt	59,90	Kick Off dt	89,90	T 2 Arcade dt	79,90			Tiny Toons dt	119,90	TNT 2 us	29,90		
Carmen Sandiego	39,90	Kid Chameleon dt	49,90	Talespin dt	69,90			Tom & Jerry us	99,90	World Cup jp	19,90		
Captain Planet	69,90	Last Battle dt	39,90	Tezmania dt	79,90			Top Gear 2	129,90				
Chiki Chiki dt	69,90	Lotus Turbo Chal dt	89,90	Thunderforce III jp	49,90			Tuft & Nuff	129,90				
Cool Spot dt	99,90	Magical Hat	39,90	Thunderforce IV dt	89,90			Waldo Search	99,90				
Crackdown jp	29,90	Mercs II dt	49,90	Tecmo Soccer	39,90			Wolfchild	129,90				
Cyborg Justice dt	69,90	Mega Games 2 dt	99,90	Tiny Toons dt	79,90			WWF Wrestling	89,90				
Dahna	29,90	Mega Games 2 dt	99,90	Toki jp	39,90			Yoshi's Cookie	109,90				
Darius II	29,90	(Golden Axe, S.-Shinobi, Streets of Rage)	79,90	Turbo Outrun dt	49,90								
Dangerous Seed	39,90	Mickey & Donald	79,90	Turtles dt	79,90								
Deadly Moves us	99,90	Mickey Mouse dt	59,90	Verytex jp	29,90								
Desert Strike us	79,90	Micro Machines dt	79,90	Warsong us	29,90								
Dragon & Dragon dt	99,90	Monaco GP I	49,90	Warrior o Eter Sun	79,90								
Exe Dolphin dt	79,90	Monaco GP II	59,90	Wonderboy	39,90								
EX Mutants dt	89,90	NHLPA dt	99,90	World of Illusion	79,90								
F 1 Hero	49,90	Outrun 2019 dt	69,90	ZeroWings	29,90								
Fantasy Zone dt	79,90	Pacmania dt	39,90										
Final Fury dt	89,90	Paperboy dt	39,90										
Final Blow	39,90	Powermonger us	69,90										
Fire Mustang	99,90	Predator 2 dt	79,90										
Flashback dt	99,90	Quackshot jp	39,90										
Flicky dt	59,90	Rings of Power	39,90										
Gainground dt	49,90	Risky Woods dt	59,90										
Galaxy Force II dt	49,90	Road Rash II us	69,90										

MEGA CD

SEGA CD ROM	
dt. m. Spiel	499,90
Afterburner III	89,90
Batman's Return	109,90
Chuck Rock	99,90

SUPER NINTENDO

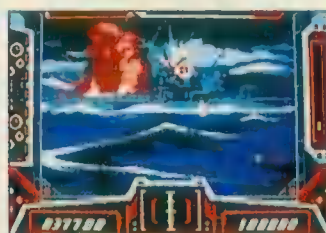
Universal Adapter	19,90	King Arthur us	99,90	Hit the Ice us	29,90	Klax dt	29,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90	Magical Quest dt	99,90	Ikari jp	29,90	Land of Illusion dt	59,90
Acraizer dt	119,90	Marlupaint dt	99,90	Jordan vs Bird	29,90	Leaderboard Golf dt	29,90
Adams's Fam. dt	89,90	Mystic Quest us	99,90	Kick Off	29,90	Lemmings dt	59,90
Addam Fam. II us	109,90	Pardius dt	99,90	Krusty Funh. dt	59,90	Monaco GP II dt/jp	39,90
Another World dt	99,90	Prince of Persia	69,90	Looney Tones us	39,90	Master of Darkness	49,90
Axelay dt	79,90	Pocky & Rocky	129,90	Marble Madness	29,90	Ninja Gaiden dt	39,90
Batman's Ret.	79,90	Power Athlete	79,90	Megaman III us	39,90	Outrun	29,90
Blues Bros.	79,90	Rocky & Bullwinkle	129,90	Megaman III us	39,90	Princ of Pers dt	39,90
B.O.B dt	99,90	Rushing Beat	49,90	Mickey D. Chase	39,90	Poplits dt	29,90
Bubsy us	129,90	Sandra Adventure	49,90	Parodius	39,90	Roadrunner dt	49,90
Bulls vs Blazers dt	89,90	Shanghai II us	109,90	Price of Persia	39,90	Shinobi 2 dt	39,90
Cacoma Knight	109,90	Sinclair dt	79,90	Robocop 2 us	49,90	Simpsons dt	29,90
Castlevania dt	89,90	Strike Gunner dt	79,90	Sneaky Snakes us	29,90	Solitaire Poker	19,90
Camelry jp	59,90	Starwing dt	119,90	Speedball II us	29,90	Sonic 2 dt	59,90
Claymates	129,90	Swiv dt	99,90	Spiderman II	29,90	Talaspin dt	49,90
Congo Caper jp	89,90	Super Turrican us	99,90	Starwars	29,90	Tom & Jerry dt	49,90
Contra jp	69,90	Soulblazer us	129,90	T 2 Arcade us	29,90	Wimblechop jp	39,90
Cosmo Police jp	139,90	T 2 Judgem. Day	129,90	Tiny Toons	49,90	Wonderboy dt	29,90
Cyber Formula jp	59,90	Tecmo NBA us	129,90	TNT 2 us	29,90		
Dimension Force	49,90	Tiny Toons dt	119,90	World Cup jp	19,90		
Doraemon jp	49,90	Tom & Jerry us	99,90				
Fatal Fury us	129,90	Top Gear 2	129,90				
Final Fight 2 jp	79,90	Tuft & Nuff	129,90				
Goal us	79,90	Waldo Search	99,90				
Gods	109,90	Wolfchild	129,90				
Gunforce jp	69,90	WWF Wrestling	89,90				
Harley's Hum. Adv	99,90	Yoshi's Cookie	109,90				
Hyper Zone jp	49,90						
Ikari jp	79,90						
Jimmy Connors dt	109,90						

Geschäftsbedingungen
Importierte und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gegen Rückerstattung an uns wertlos nur angenommen wenn diese versandt. Kostenfrei gesandt wurden. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend, Stand 27.07.93. Vorherige Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.

Gnadenslos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München



Der Flug durch den Grand Canyon könnte ein tolles Erlebnis sein, wenn nicht jede Bewegung haarklein vorgeschrieben wäre.



Auf der Jagd nach Terroristen kämpft Ihr in New York, im Grand Canyon, auf dem Meer, der Osterinsel, in Rom, in der Wüste, im Dschungel und einer riesigen Höhle, bis Ihr die feindliche Festung erreicht.

Spieletyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Belhag AG**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Extraleben, Continues**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **100 Mark**

72%

Grafik

70%

Musik

75%

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **65%**

Wie die Fliegen

Afterburner 3

über dieses Spiel müssen wir eigentlich nicht viel erzählen, denn der Spielautomat ist Euch sicherlich bekannt. *Afterburner III* ist ein actiongeladener Flugsimulator, der jedoch nur äußerlich mit einer Simulation zu tun hat. Afterburner ist ein rasantes Ballerspiel. Ihr sitzt in einer F14, die Ihr je nach Einstellung aus dem Cockpit steuert oder wie ein Modellflugzeug vor Euch herfliegt. Auf dem B-Knopf liegen die Raketen, auf C der Nachbrenner und auf A die Vulcan-Kanonen. Viel zu steuern und zu simulieren gibt's nicht, Hauptsache, die Wut geht ab. Ihr dreht und wendet Eure Mühle, was das Joypad hergibt, der Kurs stimmt sowieso immer und ansonsten ballert Ihr auf alles, was sich in der Luft oder am

Boden bewegt. Denken müßt Ihr eh nix, denn die automatische Zielerfassung leistet schon ganze Arbeit.

geht so

Achtet Ihr auf die Grafik oder erwartet einen echten Simulator, dann ist Afterburner Oberschrott. Die einzige Möglichkeit, dieses Spiel zu genießen: Mega-CD an die Stereoa-



Wenn Euch ein Gegner verfolgt, gibt's automatische Außensicht.



Ihr ballert wahlweise in Cockpit- oder Außenansicht.

ge anschließen, Nachbarschaft mit dem Getöse erschrecken und sich an der Spielhallenatmosphäre freuen. Afterburner III ist nicht anspruchsvoll, nicht schön, nicht abwechslungsreich, sondern einfach nur rasant. Ihr könnt nicht besonders viel machen, zum Frust-Abreagieren für eine halbe Stunde bis Stunde eignet sich der Simulations-Verschnitt bestens, ansonsten besteht wirklich akute Verblöddungs-Gefahr! **hu**

Spieletyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Belhag AG**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continues, Verschiedene Schwierigkeitsstufen**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **100 Mark**

23%

Grafik

93%

Musik

86%

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **43%**

Alle Titel auf einen Blick

Name	Genre	erscheint	Preis
Sega-Titel			
Afterburner 3	Flugsimulator	September '93	99,95
Black Hole Assault	Prügel-Action	September '93	119,95
Cobra Command	interakt. Film	September '93	99,95
Final Fight	Prügel-Action	September '93	99,95
Jaguar XJ220	Rennsimulator	September '93	99,95
M. my Video: INXS	int. Musikvideo	September '93	99,95
M. my Video: Marky Mark	int. Musikvideo	September '93	99,95
Night Trap (engl.)	interakt. Film	nur Import!	--
Prince of Persia	Jump'n Run	September '93	99,95
Road Avenger	interakt. Film	September '93	99,95
Robo Aleste	Action	September '93	119,95
Sherlock Holmes (engl.)	Adventure	September '93	129,95
Sol Feace	Baller-Action	September '93	99,95
Time Gal	interakt. Film	September '93	99,95
Wolfchild	Jump'n Run	September '93	99,95
Batman Returns	Action	September '93	119,95
Wing Commander	Space-Action	September '93	99,95
Ecco the Dolphin	Geschickl.	Oktober '93	99,95
Powerdrift	Action	Oktober '93	99,95
Sherlock Holmes 2	Adventure	Oktober '93	99,95
Silpheed	Space-Action	Oktober '93	99,95
Sonic CD	Jump'n Run	Oktober '93	99,95
Citizen X	Adventure	November '93	99,95

Name	Genre	erscheint	Preis
Jurassic Park	Action	November '93	99,95
Spiderman vs. Kingpin	Action	November '93	99,95
Joe Montana Football	Sportspiel	Dezember '93	99,95

geplante 3rd-Party-Titel

Dracula (Sony)	Action	September '93	119,95
Hook (Sony)	Jump'n Run	September '93	119,95
M.m. Video: C&C Music	int. Musikvideo	September '93	99,95
M.m. Video: Kriss Kross	int. Musikvideo	September '93	99,95
Sewer Shark (Sony)	interakt. Film	September '93	119,95
Wonderdog (JVC)	Jump'n Run	September '93	119,95
Son of Chuck (Core)	Jump'n Run	September '93	119,95
Thunderhawk (Core)	Flugsimulator	September '93	99,95
Willy Beamish (Sierra)	Adventure	Oktober '93	119,95
Heimdall (JVC)	Adventure	Oktober '93	119,95
Microcosm (Psygnosis)	Action-Adv.	Oktober '93	119,95
Monkey Island (JVC)	Adventure	Oktober '93	119,95
Terminator (Virgin)	Action	Oktober '93	119,95
Dune (Virgin)	Action-Adv.	November '93	119,95
Dungeon Master Skull D.	Rollenspiel	November '93	119,95
Indiana Jones 4 (JVC)	Adventure	November '93	119,95
Powermonger (EA)	Strategie	November '93	119,95
Wing Commander 2 (EA)	Space-Action	November '93	119,95
Stellar 7 (Sierra)	Space-Action	Dezember '93	119,95



MEGA POWER BY O.I.T. !!!!

Street Fighter Turbo US 149.90
 Final Fight II JP 79.90
 Super Power League JP 199.90
 (Hudson Soft Baseball)

MEGA DRIVE

Atomic Runner	JP 59.90
Another World	US 94.90
Battleloads	JP 69.90
Blo Hazard	JP 59.90
Bubsy	DT 99.90
Champion Bowling	US 109.90
Cool Spot	US 89.90
F-15 II	US 99.90
Fatal Fury	JP 84.90
Flash Back	US 94.90
Gods(RGB)	US 69.90
Golden Axe III	JP 89.90
Indy Jones	US 99.90
Killing Game Show	US 119.90
Kick Boxing	JP 89.90
Jurassic Park	US 99.90
Jungle Strike	US 89.90
Land Stalker	US 109.90
LHX Attack	US 69.90
Mazin Saga	JP 89.90
Nhlpa Hockey	US 74.90
Nick & Tom	JP 119.90
PGA Golf II	US 79.90
Real Baseball	US 99.90
Rocket Knight	US 109.90
Shining Force	US 99.90
Snow Bros.	JP 119.90
Starflight	US 79.90
USA TEAM Basket.	US 64.90
World of Illusion	JP 64.90
WWFII	US 109.90

SUPER NES

Adams Family II	US 104.90
Allen III	US 99.90
Battleloads	US 104.90
B.O.B	US 104.90
Bubsy	US 104.90
Bulls vs. Blazers	US 99.90
Congo's Caper	US 94.90
Cyberman	US 99.90
Exhausted H. II	JP 114.90
Fatal Fury	US 104.90
Final Fight II	US 79.90
F15-Strike Eagle	US 109.90
Formation Soccer II	JP 114.90
King Arthurs World	US 99.90
Mechwarrior	US 104.90
Nhlpa Hockey	US 99.90
Nigel Mansell	JP 114.90
Road Runner	US 104.90
Shadowrun	US 104.90
Star Fox	US 94.90
Striker	US 109.90
Street Combat	US 119.90
Super Hammer Man	JP 119.90
Super Horse Race	US 189.90
Super Widget	US 119.90
USA Icehockey	US 109.90
Tecmo Basketball	JP 109.90
Twinbee	JP 109.90
World Hero's	JP 179.90
WWF II	US 109.90
World Soccer	JP 189.90

Neu Super Honey Bee FX Adapter für Super NES 34.90

Mega CD

Aneffe Again	JP 109.90
Batman Returns	US 99.90
Champion Chip Rally	JP 179.90
C&C Music Factory	US 99.90
Chuck Rock	US 89.90
Dolphin	US 99.90
Grambler II	JP 109.90
Hook	US 89.90
F1 Circus Race	JP 189.90
Final Fight	US 99.90
Inxs	US 99.90
Jaguar XJ 220	JP 109.90
Joe Montana	JP 149.90
Marky Mark	US 99.90
Night Striker	JP 139.90
Night Trap	US 99.90
Kriss Kross	US 99.90
Road Avenger	US 99.90
Ranma 1.5	JP 129.90
Rise of Dragon	JP 119.90
Time Gal	US 99.90
Sherlock Holmes II	US 99.90
Super SEGA League	JP 179.90
Sim Earth	JP 129.90
Switch	JP 139.90
Orgel	JP 139.90

Zubehör Megadrive

Arcade Power Stick	79.90
New Joypad SG6	29.90
Genipak more Live	79.90
Sonic II Amb. Uhr	29.90

Game Gear

Chuck Rock	JP 49.90
Donald Duck	JP 49.90
Kick & Rush	JP 79.90
Kunichan II	JP 69.90
Lemmings	JP 69.90
Mickey Mouse II	JP 59.90
Pro Baseball	JP 79.90
Puyo Puyo	JP 79.90
Shinobi II	JP 59.90
Sonic II	JP 59.90
Super Monaco II	JP 59.90
Street Of Rage	JP 49.90
Tom&Jerry	JP 69.90

Super NES

JB King Joystick	89.90
Street Fighter II Uhr	29.90
New Joypad SF3	29.90

Konsolen

Mega CD + 6 Spiele	669.90
Super NES US	299.90

O.I.T.

Order In Time
 Schiltachstr. 36
 78713 Schramberg
 Fax 23643

NEU MONEY BEE 50/60 HZ ADAPTER MEGA DRIVE

Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

Tel.: 07422 - 2 10 71

SPRITE des Monats

Die einst als häßlich verachteten Kröten sind seit den bahnbrechenden Erfolgen der Schildkrötenkrieger *Teenage Mutant Ninja Turtles* regelrecht salonfähig geworden. Die Konkurrenz aus dem Lager der eigenen Verwandtschaft ließ nicht lange auf sich warten. Die *Battletoads* tragen ihr Haus zwar nicht auf dem Rücken, schicken sich jedoch an, den maskierten Recken den Rang abzulaufen.

Von Waffen scheinen die Toads im Gegensatz zu ihren grünen Artgenossen nicht so viel zu halten. Mit Nietenbändern an Ellenbogen und Knien zusätzlich ge-

schützt, sind sie schon alleine durch ihre mächtige Statur bestens ausgestattet. Die verstehen sie auch mit Witz und List gegen jeden, der ihnen nichts Gutes will, gekonnt einzusetzen. Klar, daß so ein Krötenvieh mit einem Breitmaul von hier bis nach Bagdad, einem Arnold-mäßigen Brustkasten, dem Beckenumfang einer Maus und Latschen wie Schwimmflossen eine lustige Figur abgibt. Die schönsten Exzesse der Skandalkröten zeigen wir Euch auf dieser Seite. fh

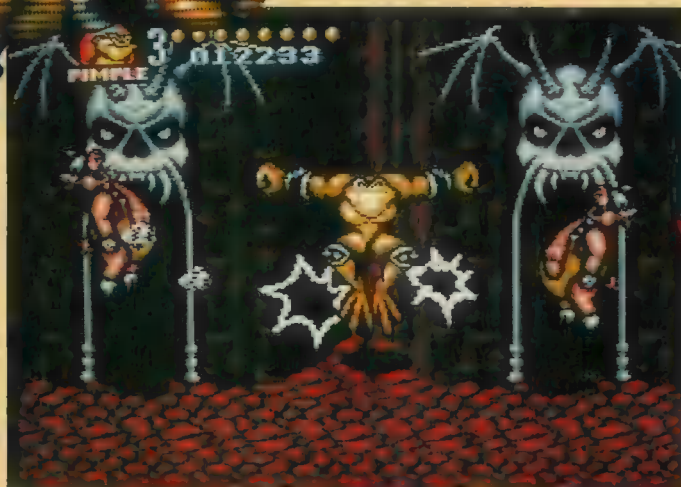
Harte Bandagen wappnen die "Toadies" für die derbsten Auseinandersetzungen



Auf die Hörner genommen: Gegen die fei-
esten Schweine-
Wikinger helfen
nur größte
Mittel!



Dicke Fäuste für ein Halleluja: Die Folgen einseitigen Hanteltrainings



Double-Knockout mit dem Knie-Nietenband: Die Schweine fliegen heute wieder extrem niedrig



RIESENAUSWAHL ZU SUPER- PREISEN!

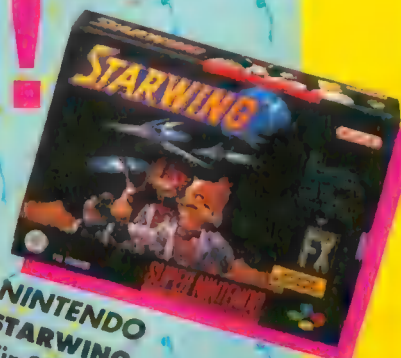
Erhältlich
ab
November 1993!



SEGA
JURASSIC PARK
Erhältlich für Mega Drive
und Game Gear, ab

8999

Mehr als 400 Titel
für alle
Videospiel-
Systeme!



NINTENDO
STARWING
Für SNES-System.
12999



TOYS "R" US

Sie finden uns 32 x in Deutschland:

• Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Günthersdorf bei Leipzig • Hagen
• Hamburg-Elbspeyer • Hamburg-Mitte • Hannover • Karlsruhe • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide
• Köln-Mülheim • Mainz • München • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Lünen • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin
• Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau • Wallenhorst bei Dassel • Würselen bei Aachen

So testen WIR

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

Wertungskasten

Das farbige Dreieck zeigt Euch den Namen des Spiels und auch das System

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz mies) bis 100 (sehr gut) bewertet

Diese Fahne kennzeichnet Importmodule



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic

Spieletyp:



Hersteller: Konami

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1

Features: 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 130 Mark

66%

Grafik

72%

Musik

56%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

75%

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt



Action



Abenteuer- oder Rollenspiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategiespiel



In der Video-Games-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir Module unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

Um jedes Modul kritisch und objektiv zu bewerten, steht ein festes Team von gestandenen Testern bereit: Diese Videospiel-Freaks nehmen jedes Modul genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat.

Die ist nämlich bei der **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und diskutieren basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

Wir besprechen jede Neuheit, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen VIDEO GAMES in den Handel kommt. Bei getesteten Importspielen machen wir Euch im Text zusätzlich auf die eventuellen Nachteile aufmerksam.

Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir wertungsfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das vom restlichen Text durch einen knappen Ausruf des Testers ("hilfe", "na ja", "gehtso", "gut" und "super") getrennt ist.

Abschließend findet Ihr bei jedem Test den **Wertungskasten**. Dort tauchen technische Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel.

Neben einer Einstufung der Grafik "Quantität und Abwechslung, Qualität und Technik), der Musik und der Soundeffekte (auch hier zählen sowohl Quantität als auch Qualität) findet Ihr unter **Spielspaß** die wichtigste Wertung: Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird und wie die Spielbarkeit anmutet. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet "Durchschnitt".

Über 5.000
lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH



Deutschlands
größter Shop für
Video- und
Computergames

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Il Count Bout dt	-	-	-	-	-	429,95
4-PLAYER-ADAPTER	-	-	79,95*	-	79,95	-
7th Saga	-	-	149,95*	-	149,95	-
ACTION	99,95	109,95	149,95	129,95	149,95	-
Actraiser 1 dt	-	-	-	-	129,95	-
ADDAMS F. us/tp Spiele	-	-	54,95	129,95	49,95	-
Adams Family 2 us-dt	69,95	-	-	-	139,95	-
Aerobiz us	-	-	159,95	-	169,95	-
Alien 3 dt	79,95	84,95	119,95	I.V.	149,95	-
Aliens vs Predator us	-	-	I.V.	-	139,95*	-
Another World	-	-	129,95	I.V.	139,95	-
Art of Fighting 1 us	-	-	I.V.	-	I.V.	399,95
Art of Fighting 2 us	-	-	-	-	I.V.	429,95*
Arty Lightfoot us	-	-	I.V.	-	139,95*	-
Asterix dt	69,95	-	-	-	139,95*	-
Axelay dt	-	-	-	-	I.V.	-
B. Walsh College Footb. us	-	-	129,95*	-	-	-
B.O.B. dt	-	-	119,95*	-	129,95	-
Batman 2 dt-us	69,95	84,95	119,95	139,95	139,95	-
Battletoads us-dt	69,95	89,95*	119,95	-	149,95	-
Beastball	-	-	I.V.	-	139,95*	-
Bubby	-	-	119,95*	-	139,95	-
Castlevania dt-us	69,95	-	I.V.	-	129,95	-
Chuck Rock dt	69,95*	79,95	119,95	139,95	139,95	-
Citizen X	-	-	-	-	139,95*	-

Mortal Combat

Am 13.9. ist High Noon für Streetfighter, wenn der große Konkurrent Mortal Combat weltweit gleichzeitig für 5 verschiedene Systeme ausgeliefert wird. Da das Spiel 1993 in limitierter Stückzahl ausgeliefert wird, empfehlen wir unbedingt vorzubestellen.

GB 79,95 MD 84,95 NEO 429,95

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Claymotes us	-	-	-	-	139,95*	-
Cobra Command	-	-	-	139,95	-	-
Congos Caper us	I.V.	-	I.V.	139,95	-	-
Cool Spot dt-us	-	89,95*	129,95	119,95*	139,95*	-
Cybernator	-	-	-	-	139,95*	-
Davis Cup us	-	-	119,95*	-	-	-
Desert Strike us-dt	-	-	I.V.	149,95	129,95	-
Dracula us	-	-	I.V.	129,95*	139,95*	-
Duro 1 us	-	-	-	I.V.	134,95*	-
Dungeomaster us	-	-	79,95*	119,95	129,95	-
Eco the Dolphin us-dt	-	-	-	-	I.V.	-
Empire Strikes Back	69,95	-	-	-	I.V.	-
Equinox (Solstice 2) jp	-	-	-	-	159,95*	-
Evo us	-	-	-	-	139,95*	-
F-15 Strike Eagle us	69,95	-	129,95*	-	149,95	-
F-15 Strike Eagle dt	-	-	I.V.	109,95*	-	-
Fatal Fury 1 dt-us	-	-	139,95	139,95	349,95	-
Fatal Fury 2	-	-	I.V.	-	I.V.	429,95
Fin. Fantasy Myst. dt-us	-	-	-	-	109,95	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	149,95	-
Final Fantasy 2 us	84,95	-	-	-	I.V.	-
Final Fantasy 3 us	84,95*	-	-	-	I.V.	-
Final Fantasy Adv. dt-us	84,95	-	-	-	I.V.	-

Jungle Strike

Der Held der des legendären Desert Strike. Mit Helikopter, zu Fuß, Stealth-Fighter und Hovercraft geht der Held gegen die Drogenbarone an den Krug. 9 himmlische Level und 16 Meg. voller Action warten auf Euch und die FPS...

MD 119,95 SNES I.V.

	MD	SNES	I.V.
Final Fight 1 us	-	119,95*	139,95
Final Fight 2 us	-	-	149,95*
Flashback dt-us	-	119,95	-
Flintstones dt-us	79,95	I.V.	119,95
Flintstones dt-us	-	-	139,95*
Games Summer Ch.	-	-	99,95
Garfield 4 us	-	129,95*	-
Grand Slam dt	-	109,95	-
Haraball	-	129,95	I.V.
Humans	69,95	I.V.	129,95
Intido us	-	149,95*	149,95
Jack Nicklaus dt-us	-	129,95	-
Jaguar XJ220 dt-us	-	I.V.	139,95
James Pond Robocad dt	-	119,95	139,95
Jimmy Connors Tennis dt	69,95*	I.V.	139,95*
Joe Montana Football dt	-	79,95	129,95
John Madden Football 93 dt	-	119,95	I.V.
JOYBOARD Streetfighter (Cocom)-	-	199,95*	I.V.
JOYBOARD	-	-	49,95
Jungle Strike us	-	-	129,95
Jurassic Park us	69,95*	89,95*	119,95*

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
King Arthurs World	-	-	-	-	149,95	-
King of Monsters dt	-	-	I.V.	-	I.V.	299,95
Kings Quest 5	-	-	-	-	139,95*	-
Landstalker us	-	-	149,95*	-	-	-
Last Resort dt	-	-	-	-	-	349,95
Leaderboard Golf dt	-	79,95	109,95	-	-	-
Lemmings 1	79,95	59,95	119,95	-	139,95	-

3DO

Ab Mitte September wird die Wunderkonsole 3DO als Import zur Verfügung stehen. 32-Bit Risc-Processor, 12,5 MB, 2 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, CD-Laufwerk. Das nächste Jahrtausend hat begonnen...

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
LHX Chapter	-	-	-	129,95	-	-
Lord of the Rings us	-	-	-	I.V.	149,95*	-
Lost Vikings us	I.V.	I.V.	119,95*	-	139,95	-
Mad Dog McCree	-	-	-	139,95*	-	-
Magic Johnson Slam Dunk us	-	-	-	-	139,95*	-
Mario dt missing	-	-	-	-	149,95	-
Mech Warrior	-	-	-	-	I.V.	-
Mega lo Mania	-	-	129,95	-	I.V.	-
Mega Man 3	69,95	-	-	-	I.V.	-
Mega Man 3	-	-	-	-	129,95	-
Michkeys Magical Quest	-	-	-	-	99,95	-
Michkeys World of ... dt	-	89,95	-	-	119,95	-
Mig dt	-	-	-	-	129,95*	-
Might & Magic 2 us	-	-	-	139,95*	149,95*	-
Monkey Island 1 us	-	-	-	-	-	139,95*
Mortal Combat	79,95*	89,95*	139,95*	I.V.	149,95*	-
Muhammad dt Box. dt-us	-	-	89,95*	129,95	I.V.	-
Mutant League Football dt	-	-	-	119,95	I.V.	-
MVP Football us	-	-	-	-	149,95*	-
NBA Basketball dt	-	-	-	-	109,95	-
NEO GEO GOLD Pal o.	-	-	-	-	-	1299,00
NEO GEO Pal o. RGH	-	-	-	-	-	749,95
NHLPA Hockey 93	-	-	119,95	-	139,95	-
Nigel Mansell GP us	-	-	-	-	139,95*	-

Ultimate Soccer

Der Name ist Programm, und er stimmt sogar mit dem Inhalt überein: Vor der Real- und Fantasy-Matches, die (Alpha Drive) Kicken den Ball gleichzeitig. 100-tägig ein Genie, sich extra für dieses (al) ein Mega Drive anschaffen.

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Night Trap dt	-	-	-	129,95	-	-
Operation Logic Bomb us	-	-	-	-	139,95*	-
Paradise	69,95	-	-	-	129,95	-
PGA Golf 1	-	-	119,95	-	139,95	-
PGA Golf 2 dt	-	-	119,95	-	I.V.	-
Phantasy Star us	-	-	149,95	-	-	-
Pirates Gold us	-	-	129,95*	-	I.V.	-
Player Manager	-	-	-	-	139,95*	-
Pocky dt Rocky	-	-	-	-	139,95	-
Pollatoguy	-	-	129,95*	-	I.V.	-
Populous 1 dt	79,95	I.V.	-	-	149,95	-
Populous 2 us-jp	-	-	129,95*	-	169,95*	-
Powermanger us-dt	-	-	109,95	-	149,95	-
Printo of Persia dt	69,95	79,95	I.V.	134,95	139,95	-
PTO Pacific Theatre of Op. us	-	-	-	-	159,95*	-
Pugsy us	-	-	129,95*	-	I.V.	-
R-Type 3 jp	-	-	-	-	159,95*	-
R. Clemens Baseball us	69,95	-	129,95*	-	139,95	-
Railroad Tycoon	-	-	-	-	149,95*	-
Rise of the Dragon	-	-	139,95*	-	-	-
Road Avenger dt	-	-	134,95	-	-	-
Road Runner dt	-	-	I.V.	-	149,95	-
Road Runner dt	-	-	-	-	139,95*	-
Rocket Roll Racing	-	-	-	-	149,95	-
Sam. of 1 Kingdoms 2 us	-	-	149,95*	-	-	-
Ranxobus us	-	-	-	-	149,95*	-
Samarit Showdown us	-	-	-	-	-	429,95*
SEGA CD-ROM Inc 7 CD's dt	-	-	-	-	899,95	-
SEGA CD-ROM Inc 7 CD's us	-	-	-	-	799,95	-
MAGNUM SET Inc. 4 Spiele	-	-	-	-	369,95	-

030/694 60 43

10-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielanleitung am Lfdn. Band: 030/694 41 56

Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Sengoku 2 us-dt	-	-	I.V.	-	159,95*	429,95
Sensible Soccer	-	I.V.	I.V.	129,95*	I.V.	-
Septentrian (Human) jp	-	-	-	-	189,95*	-
Sewer Shark us	-	-	-	139,95	-	-
Shadowrun us	-	-	-	-	149,95	-
Shanghai us	69,95	-	119,95*	-	139,95	-
Shining the Darkness	-	-	-	139,95	-	-
Shining Force 1 dt	-	-	139,95	-	-	-
Shinobi 2	-	89,95	99,95*	-	-	-
Silphhead jp	-	-	-	149,95	-	-
Sim Ant jp	-	-	-	-	189,95	-
Sim City dt	-	-	-	I.V.	109,95	-
Sim City dt	-	-	-	-	149,95	-
Sim City dt	-	-	-	-	I.V.	-
SNES 60 Hz+ Joypad	-	-	-	-	349,95	-
SNES Infocenter	-	-	-	-	129,95	-
SNES Joypad dt	-	-	-	-	199,95	-
SNES Joypad dt	-	-	-	-	299,95	-
Sonic 2 dt-us	-	79,95	99,95	129,95*	-	-
Sorcerers Kingdom	-	-	129,95*	-	-	-
Soul Blazer	-	-	-	-	149,95	-
Sport Talk Baseball us	-	-	-	149,95	I.V.	-
Star Trek Next Generation us	69,95	-	-	-	I.V.	-
Starfox(wings) dt	-	-	-	-	129,95	-
Streetfighter dt Turbo	-	-	-	139,95*	I.V.	139,95*
Streets of Rage 2 dt	-	84,95	99,95	-	-	-

Super Mario Collection

Die vom NIS bekannten Super Mario 1 Super Mario USA auf einer randvollen Cartridge. Farb- und soundtechnisch auf 16 Bit - eine Trilogie gibt es die folgende Sammlung (theoretisch) ab August in der ...

SNES 129,95

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Striker dt	-	-	I.V.	-	139,95*	-
Super Aleste us-dt	-	89,95	119,95	139,95	149,95	-
Super Baseball	-	-	-	I.V.	149,95*	299,95
Super Battle Tank 1 us	-	-	129,95	-	139,95	-
Super Bomberman us-jp	69,95	-	-	I.V.	149,95	-
Super Family Tennis jp	-	-	-	-	159,95*	-
Super Formation Soccer dt	-	-	-	-	159,95	-
Super Kick dt	69,95	84,95	119,95	-	139,95	-
Super Mario 1 dt	-	-	-	-	129,95*	-
Super Mario Kart 1 dt	-	-	-	-	109,95	-
Super Mario Land 2	69,95	-	-	-	I.V.	-
Super Probotector dt	69,95	-	-	-	129,95	-
Super Side Kick dt	-	-	-	I.V.	-	399,95
Super Star Wars	-	-	-	I.V.	139,95*	-
Super Star Wars	79,95	-	-	-	149,95	-
Super Turrican us	69,95	-	-	I.V.	139,95	-
Super Widgeo us	-	-	-	-	139,95*	-
Syvalion us	-	-	-	-	139,95*	-
Taxman dt-us	-	I.V.	89,95	119,95	139,95	-
Terminator NBA Basketball us	-	-	-	-	149,95	-
Terminator 2 Arcade dt	69,95	89,95	119,95	139,95*	149,95*	-
Thunderforce 4 dt	-	-	-	119,95	-	-
Thunderhawk 3D	-	-	-	-	129,95*	-
Time Gail dt	-	-	-	-	134,95	-

Über 1000 Spiele-Set zum Auktionen

... das größte ... Himmliche ... und ...

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Tiny Toons 1 dt	69,95	-	119,95	-	139,95	-
Trekkers us	-	-	I.V.	-	139,95*	-
Turtles dt	69,95	-	109,95	-	129,95	-
Twin B dt	-	-	-	-	179,95*	-
Ultima - Runes... us	79,95	-	-	-	149,95*	-
Ultima 6 us	-	-	-	-	-	-
Ultimate Soccer dt	-	89,95*	119,95*	-	-	599,95
Viewpoint dt	-	-	-	139,95	-	-
Warriors of El. Sun	-	-	-	129,95	-	-
Warsong 1 us	-	-	-	I.V.	-	-
Wing Commander 1 dt	84,95*	-	-	I.V.	149,95	-
Wizardry us	-	-	-	-	179,95*	-
Wonderdog us	-	-	-	129,95	-	-
World Heroes 2	-	-	-	I.V.	149,95	429,95
WWF Wrestling 1 us-dt	69,95	-	99,95	139,95*	149,95	-
WWF Wrestling 2 R. Rumble dt	69,95	89,95*	139,95*	-	149,95	-
Yoshies Cookie us	69,95	-	-	-	139,95	-
Yoshi us-dt	89,95*	-	-	-	109,95	-
Zombies	-	I.V.	-	-	149,95*	-

jp = japanisch, us = amerikanisch, dt = deutsche Version

Händleranfragen erwünscht!

Himmliche Shops ... in Eurer Nähe? Wir ...
Führer und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr
Interesse ... einem ... Team zu arbeiten, wendet Euch bitte
u.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.



Super Bomberman ist das Multi-Player-Modul schlechthin

ne Mehr-Spieler-Freundlichkeit. Im Gegensatz zu den anderen Versionen, dürft Ihr auch im normalen "Solo-Modus" zu zweit gegen die Feinde losziehen. Die Krone des Moduls ist jedoch der "Battle Mode". Mittels Fünf-Spieler-Adapter tummeln sich bis zu vier Sprengmeister im Labyrinth. Euer Ziel ist's dabei, die gegnerischen Bombermänner mit geschickten Sprengungen auszuschalten. Wer zum Schluß übrigbleibt, erhält einen Siegespokal. Gespielt wird auf ein bis fünf Gewinnsätze. Damit keine Langeweile aufkommt (passiert eh nicht), gibt's im Battle Mode zwölf verschiedene Arenen. Auf jedem Spielfeld herrschen andere Bedingungen: Entweder regnet es verzelte Bomben, Ihr seid voll aufgerüstet, Förderbänder kutschieren Eure Granaten über's Feld, oder alle Mitspieler haben die "Rennkrankheit". Apropos Krankheiten; im Battle Mode verstecken sich unter einigen Blöcken Totenkopfsymbole. Wer diese aufsammelt, anstatt sie mit einer freundlichen Bombe in Rauch aufgehen zu lassen, steckt sich mit einer Seuche an. Da gäbe es beispielsweise "Impotenz" (Ihr könnt eine bestimmte Zeit keine Bomben legen), den "Bombenleger" (Ihr legt automatisch so viele Bomben wie Ihr könnt) und ähnliches mehr. Die Krankheiten heilen sich nach kurzer Zeit selbst, dürfen aber auch durch Kör-

Bombenwetter



Super Bomberman

Ende Oktober wird's wohl endlich soweit sein. *Super Bomberman* kommt in die Läden. Im Einzelspieler-Modus müßt Ihr Euch mittels Bombenlegen aus immer neuen Gefängnissen befreien. Dazu seht Ihr das aktuelle Spielfeld von oben. Freund und Feind erscheinen in perspektivisch verkürzter Darstellung. Die Arena ist mit allerlei Gerümpel zugemüllt. Neben festen Blocks, die Ihr auch mit größtmöglichen Explosionen nicht zerstören könnt, gilt's jede Menge "weiche" Steine zu sprengen. So macht Ihr Euch den Weg frei und findet Extras, die Euch den Granatenkampf erleichtern. Zu Beginn des Spiel besteht Euer Arsenal nur aus einer einzigen Zeitbombe, die eine wirklich mickrige Explosion erzeugt. Durch intensives Extrasammeln, werden die kleinen Kracher jedoch schnell zu kapitalen Böllern auffrisirt. Auch die Zahl der Bomben, die Ihr hintereinander ablegen könnt, steigt mit den entspre-

chenden Extras. Die Goodies für Größe und Zahl der Feuerwerkskörper sind allerdings die einzigen, die Ihr nach Eurem Ableben behaltet. Andere Tune-Ups wie Fernzünder, Hochgeschwindigkeitsrollschuhe, Bombenkicker oder -Schieber verpuffen bei einem abgegebenen Löffel. Habt Ihr alle Feinde aus einem Labyrinth gebombt, ist der Ausgang zum nächsten Level frei. Am Ende jeder Welt erwartet Euch ein Endgegner, den Ihr mit geworfenen, geschobenen oder einfach geschickt platzierten Bomben

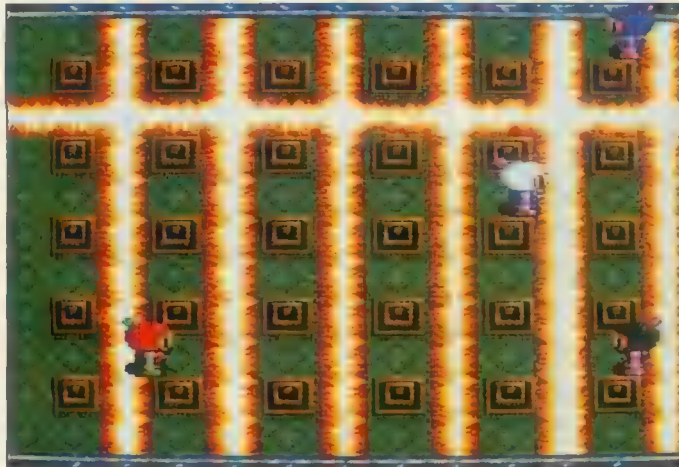
erledigt. Nach sechs Welten à acht Levels steht Ihr dem finalen Obermottz gegenüber. Das Schöne an *Super Bomberman* ist sei-



Wer die Bombe nicht ehrt, ist den Pokal nicht wert. Das Gegnerverhältnis ist frei wählbar



Eine Bombe zerfetzte die letzten Spieler gleichzeitig: Unentschieden



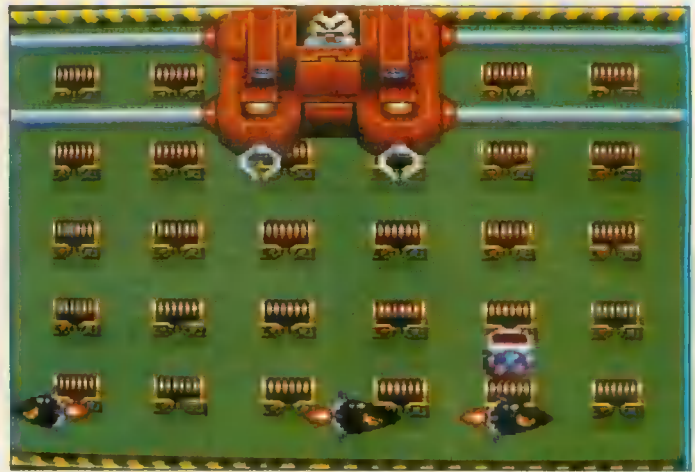
Da wird's warm im Helm: Die maximale Bombengröße schlägt durch

perkontakt übertragen werden. Wer gerade keine drei menschlichen Mitspieler hat, darf stattdessen auch gegen Computergegner antreten. Deren Intellekt stellt Ihr dazu auf einer Skala von eins bis zehn ein.

super

Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich ein ungeheuer schadenfroher Typ bin. Wahrscheinlich bin ich gerade deshalb von *Super Bomberman* und sei-

nen Vorläufern so begeistert. Es ist schier unglaublich, wieviele Gemeinheiten man den Kollegen mit diesem relativ simplen Spielprinzip antun kann. Da sich die menschlichen Gegner nicht alles gefallen lassen (aua!) besteht bei uns inzwischen Helmpflicht bei *Super Bomberman*-Turnieren. Zur Zeit ist der "High Speed"-Level der beliebteste Austragungsort erbitterter Schlachten (nur hier gibt's nämlich Fernzünd-der). Ganz klar: Wer den



Mit den Endgegnern im Ein-Spieler-Modus ist nicht zu spaßen

Ein-Spieler-Modus spielt, ist selbst Schuld. Schon gegen Computergegner ist der Battle Mode ein prima Training für zukünftige Schlachten. Ich find's ein bißchen schade, daß es nicht für den fünften Spieler gereicht hat (Hudson sprach von Rechenzeitproblemen). Trotzdem ist *Super Bomberman* das beste Granatenspektakel westlich der PC-Engine. Da gibt's nur eins: Modul und Fünf-Spieler-Adapter kaufen und sprengen, was das Zeug hält. *jb*

super

Super Bomberman ist ein Muß für alle Super Nintendo-Besitzer. Schon die Version *Dynablasters* für das NES überzeugte, doch was hier auf dem Super Nintendo geboten wird, übertrifft einfach alles. Ihr solltet es auf keinen Fall versäumen,

Euch den Fünf-Spieler-Adapter zu besorgen. Beachtet nur dabei, daß sich Eure Noten in der Schule innerhalb kürzester Zeit verschlechtern werden, da Ihr ab sofort keine Zeit mehr für Hausaufgaben opfern könnt. Was im Ein-Spieler-Modus schon Spaß macht, ist mit vier Spielern nicht mehr zu schlagen. Hier in der Redaktion ist die Bomberman-Seuche schon ausgebrochen. Von durchgezockten Nächten gezeichnete Redakteure sind an der Tagesordnung. Was den Spaß ein wenig trübt, ist die Tatsache, daß dort, wo das Bomben-Modul im Schacht steckt, Jan nicht weit ist. Und bisher ist es noch keinem gelungen, ihm die Pokale abzuja-gen. Aber irgendwann kommt der Tag des Donners. *ma*

Spieltyp:



Hersteller: Hudson

Testversion von: O.I.T.

Anzahl der Spieler: 1-4

Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 140 Mark

54%

Grafik

60%

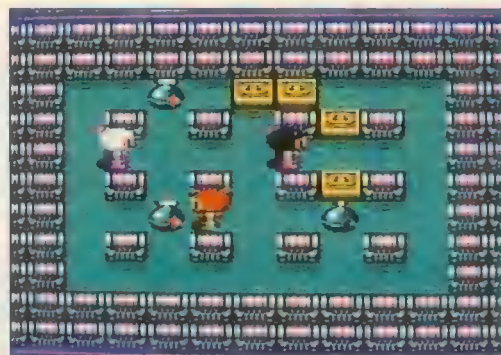
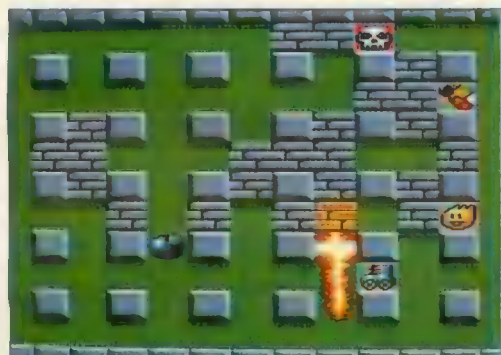
Musik

22%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

90%



Wo laufen sie denn? Die Unsichtbarkeit grassiert. Wird das Feld klein, wollen Schritte überlegt sein.

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Sa. 10.00 - 13.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt!

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Super NES	185,-
Super NES + Mario	285,-
SFX Konverter	37,-
SN PRO Pad	34,-
Honeybee Pad	37,-
JB-King	127,-
Alien 3	127,-
Axeley	127,-
Asterix	127,-
Another World	117,-
Bubsy	117,-
Battle Toads	117,-
Bomberman	107,-
Blazing Skies	124,-
Crash Dummies	127,-
Desert Strike	107,-
Dino City	97,-
Drakkhen	134,-
Fatal Fury	127,-
Hole in One	117,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Mario Kart	87,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
NHPLA Hockey	127,-
Parodius	97,-
Pocky'n'Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Roadrunner	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Super Star Wars	127,-
Super Aleste	117,-
Super Pang	134,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	699,-
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl	ab 1089,-
Joypad	107,-
Memory Card	57,-
Art of Fighting	369,-
Senguko 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
Last Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Super NES us.	277,-
Super Scope	127,-
Aquatic Games us.	117,-
Arcana us.	87,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Battle Toads us.	127,-
Bomberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Football Fury us.	127,-
Goof Troop us.	127,-
Humans us.	127,-
Joe & Mac us.	117,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	112,-
M. Johnson Super Slamdunk us.	127,-
Mansell's Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Soulblazer us.	117,-
Shadow Run us.	127,-
Super Turrican us.	114,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Tuff 'e' nuff us.	127,-
Yoshi's Cookie us.	127,-
Vegas Stakes us.	107,-

Gameboy • Bitte Preisliste anfordern!
PC •

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen!

SEGA

MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Mega Drive o. Spiel	204,-
A. Battle Tank	97,-
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Bubsy	117,-
Bob	117,-
Chuck Rock	97,-
Cool Spot dt.	107,-
Chiki Chiki Boys	97,-
Desert Strike	97,-
Dracula	117,-
Fatal Fury	117,-
Flashback dt.	117,-
F22 Interceptor	84,-
Humans	107,-
Indiana Jones	117,-
Jungle Strike	117,-
Jurassic Park	117,-
Mortal Combat	124,-
NHPLA Hockey '93	97,-
Pirates of Gold	117,-
Rolo to Rescue	107,-
Robocop 3	107,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Street Fighter Champ. Ed.	117,-
Shinobi 3	117,-
Thunder Force	107,-
Tiny Toons	97,-
Turflies: The Hyperzone	97,-
World of Illusion	94,-

SEGA

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

CD ROM incl. 5 CD's	597,-
Umbau Mega Drive	37,-
CDX Konverter	87,-
Batman Returns	117,-
Dune	117,-
Final Fight	117,-
Hook	107,-
Indiana Jones	117,-
Jaguar	107,-
Joe Montana	117,-
Monkey Island	117,-
Prince of Persia	117,-
Road Avenger	117,-
Robo-Aleste	117,-
Sewer Shark	117,-
Stokers Dracula	117,-
Time Gal	107,-
Terminator	117,-
Willy Beamish	117,-
Wolf Child	107,-
Wonderdog	107,-

Weitere CD Titel auf Anfrage!

Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.:0841/17580
0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794

VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer

MAIL O MANIA

PROFI

Können Ihr mir wohl bei einem für mich großen Problem helfen? Fast alle Super Nintendo-Module, die ich spiele, habe ich nach spätestens 12 Tagen komplett durchgezockt. Können Ihr mir nicht einige SNES-Titel nennen, die echt schwierig sind?

Yassin Nachile, Simmerath

Deine Frage ist deswegen gar nicht ohne weiteres zu beantworten, da Du uns Dein Lieblings-Genre nicht verraten hast. Aber wie wär's denn mit Biometal, Shadowrun, Super Conflict, Super Probotector oder Parodius.

GESCHMACKS-SACHE

Ich bin stolzer Besitzer eines Amiga 500, möchte mir aber in nächster Zeit eine 16-Bit-Konsole zulegen. Jetzt weiß ich allerdings nicht, ob ich mir ein Mega Drive oder ein Super Nintendo kaufen soll. Außerdem habe ich da noch ein paar Fragen: Sind beim Super Nintendo eigentlich Joypads dabei? Was ist ein Scart-Kabel und wozu benötigt man einen 50/60-Hz-Schalter?

Sebastian Keller, Söhlde

Grundsätzlich haben beide Systeme Vor- und Nachteile. Es kommt immer auf den persönlichen Geschmack an. Schon al-

Ihr könnt Euch gar nicht vorstellen, wie schön es ist, sich in einer Wanne von Zuschriften zu wälzen! Dagobert Duck kann sich in seinem Taler-Bad nicht anders gefühlt haben. Und jetzt viel Spaß beim Lesen der neuesten Ausgabe und schwingt auch weiterhin die Stifte.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion

VIDEO
GAMES

MAIL O MANIA
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar/München

lein deshalb kann ich Dir keine konkrete Empfehlung geben. Aber blättere doch einfach mal in den Ausgaben 9, 10 und 12/1992 der Video Games. Dort findest Du Tests und Vergleiche der beiden Konsolen und vielleicht einige Anregungen. Zu Deiner zweiten Frage: Auch beim Super Nintendo werden Joypads mitgeliefert. Zum Thema Scart-Kabel ergeben sich folgende Vorteile gegenüber dem Koaxial- oder auch Antennen-Kabel. Beim Koaxial-Kabel werden die gesamten Farben codiert und über eine Leitung geschickt. Im Fernseher werden sie dann wieder decodiert und einzeln dargestellt. Wenn Du jedoch ein Scart-Kabel anschließt, findet keine Codierung statt, sondern für jedes Signal gibt es eine einzelne Leitung. Und zum Schluß noch die Beantwortung Deiner letzten Frage: Durch Umschaltung auf 60 Hz hast Du einen schnelleren Bildablauf, da der Bildaufbau um 20% gesteigert wird.

Der wichtigste Grund ist aber, daß importierte RGB-Module nur mit 60 Hz spielbar sind. Deshalb ist es bei diesen Spielen unbedingt notwendig, einen solchen Schalter einzubauen.

VERHUNGERT

Eine Frage zum Leserbrief des Herrn Wagemann aus Viersen (7/93). "Gebt Ihr Euer Geld eigentlich nur für die neuesten Geräte aus oder geht Ihr auch 'mal Essen?" Ich kann mir nämlich nicht vorstellen, daß Ihr nur vor den Bildschirmen sitzt und hungert.

Dirk Fiebig, Dresden

Lieber Dirk, auch wir Schreiberlinge gehen gelegentlich etwas einwerfen. Um genauer zu sein, gibt's in der Re-

daktion zwei Jungs, die sich Mittag für Mittag mit Reis vollstopfen. Veränderungen in Hautfarbe bzw. Augenform haben wir jedoch noch nicht festgestellt. Ansonsten gibt's ja noch die gute alte Tupperware-Schüssel.

KINDERKRAV

Wir sind 17 Turbo Duo-Besitzer, die es einfach nicht verstehen können, wieso Ihr so wenig über die Prachtkonsole schreibt. Außerdem ist uns Eure PC/Engine-Warpzone viel zu kurz. Berichtet außerdem weniger über die Kinder-Konsolen Mega Drive und Super Nintendo. Darüber schreiben schon genug andere Zeitschriften.

The Turbo Gang, Stuttgart

Natürlich habt Ihr recht, daß das Turbo Duo eine tolle Konsole ist – allerdings in Deutschland ein Exote. Jedoch müßt Ihr auch bedenken, daß es wesentlich mehr Leser gibt, die ein Mega Drive oder ein Super Nintendo besitzen. Beim Umfang richten wir uns nach der Verbreitung der Geräte in Deutschland – und den aktuellen Titeln. Natürlich werden wir Eure Lieblinge nicht aus dem Heft verbannen.





Hallo Daniel, leider gibt es keinen Adapter, mit dem Du Deine NES-Module auf dem Super Nintendo spielen könntest. Das liegt daran, daß das Super Nintendo vollkommen andere Chips besitzt als sein kleiner 8-Bit-Bruder. Auf dem Mega Drive ist das Spielen der Master-System-Module nur deshalb möglich, da auch eine Master-CPU im Mega Drive eingebaut ist. Zu Deiner Frage bezüglich der deutschen *Dungeon Master*-Version ist uns noch nichts bekannt.

BABY-POWER

Schöne Grüße aus Flensburg. Ich wollte Euch einmal ein Foto meiner kleinen Jaqueline senden, die von der *Sonic-2*-Musik ganz angetan ist.

Jürgen Boska, Flensburg

SONDERHEFT

Vor kurzem blätterte ich in einigen älteren Video Games und fand in der Ausgabe 4/91 das Special "Die besten Spiele des Jahres 1991". Könntet Ihr so ein Heft nicht jedes Jahr bringen?

Olaf Eilers, Verl

Lieber Olaf, genau diesen Gedanken hatten wir auch schon. Schau' doch einfach 'mal kurz vor Weihnachten bei Deinem Zeitschriftenhändler ins Regal...

ADAPTER

Könnt Ihr mir wohl sagen, ob es im Handel einen Adapter gibt, der es ermöglicht, NES-Spiele auf dem Super Nintendo zu spielen? Meine zweite Frage ist, ob *Dungeon Master* demnächst auch mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen wird.

Daniel Franke, Zschopau

DEFEKT

Ist es möglich, daß mein Super Nintendo schädigend auf meinen Digital-Fernseher wirkt? Ich besitze jetzt schon den zweiten dieser Art. Dieser hat aber genau die gleichen Macken wie der erste Fernseher. Bei beiden fing plötzlich das Bild an zu flimmern. Außerdem besitze ich einen VGA-Bildschirm (Highscreen SV 28/3). Ist es möglich, mein Super Nintendo an diesen Bildschirm anzuschließen? Und wenn ja, was benötige ich für den Anschluß?

So, nun zu meiner letzten Frage: Da ich begeisterter *Zelda*-Spieler bin, interessiert mich, ob in ab-

sehbarer Zukunft eine Fortsetzung zu erwarten ist oder ob es vergleichbare Spiele für mein Super Nintendo geben wird?

Jörg Fink, Berlin

Lieber Jörg, leider mußt Du den Fehler schon wieder bei Deinem Fernseher suchen, da Du Deine Konsole ganz problemlos mit einem Scart-Stecker anschließen kannst. Die Konsole mit einem Computermonitor zu verwenden ist leider nicht möglich, da der Monitor nur mit den VGA-Signalen arbeitet. Solltest Du jedoch noch irgendwo einen Amiga-Monitor 1084s mit Scart-Anschluß 'rumgammeln haben, kannst Du diesen problemlos einsetzen. Zu Deiner letzten Frage empfehle ich Dir, die Spiele *Dungeon Master* oder *Shadow Run*.

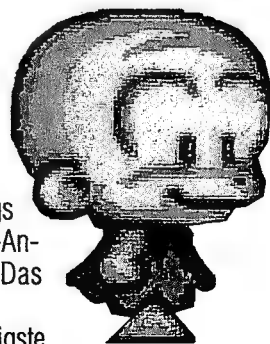
QUALITÄTS-FRAGE

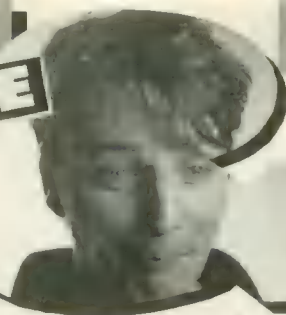
Ich hätte da 'mal ein paar Fragen zum Thema Super Nintendo. Wie testet Ihr eigentlich Eure Spiele? Verwendet Ihr einen Antennen- oder Scart-Kabel? Gibt es einen großen qualitativen Unterschied zwischen An-

tennen-, Scart- oder RGB-Anschluß? Und jetzt zu einem anderen Thema: Da ich in Österreich wohne (= unterentwickeltes Videospiel-Land) und die Spiele hier ca. 45 Mark teurer sind als in Deutschland, frage ich mich, ob es sich lohnt, die Spiele aus Eurem Land zu importieren? Und als letztes würde es mich noch interessieren, ob es sich auszahlt, *Royal Rumble* zu kaufen, obwohl ich schon *Streetfighter 2* besitze?

Manfred Disner, Kottschallings

Wir testen unsere Spiele durchwegs mit RGB-Anschluß. Das qualitativ hochwertigste Bild hast Du mit einem Scart/RGB-Anschluß. Ein Antennenkabel anzuschließen, ist natürlich auch möglich. Dann hast Du aber eine schlechtere Bildqualität. Wo es die günstigsten Spiele zu kaufen gibt, siehst Du in den Anzeigen der einzelnen Händler. Du solltest jedoch beachten, daß Du außer dem eigentlichen Preis noch das Porto und die Verpackung bezahlen mußt. Weiterhin ist es bei den meisten Händlern nur möglich, Auslandssendungen per Vorkasse oder evtl. noch per Nachnahme zu bestellen. Somit schlägt auch die Nachnahmegebühr zu Buche. Trotzdem wird durch die zusätzlichen Kosten der Betrag von 45 Mark nicht überschritten. Aber ruf' doch einfach 'mal einen deutschen Händler an, für den Du Dich am meisten interessierst. Zu Deiner letzten Frage kann ich Dir *Royal Rumble* nur empfehlen. Wie Du in der *Video Games* 7/93 gelesen haben wirst, sind die Wrestler mit nur einem Prozent am *Classic* vorbeigerauscht.





NEO GEO VS. 3DO

Ich besitze ein Mega Drive und habe von den fantastischen Möglichkeiten des Neo Geo gehört. Ich überlege, ob ich mir die SNK-Super-Konsole zulegen soll. Wird es für das Neo Geo ein CD-ROM geben? Was kosten Konsole und Spiele? Lohnt sich die Anschaffung?

Frank Weller, Velbert

Ein Neo Geo kostet als Grundgerät etwa 700 Mark. Die Spiele fangen bei 350 Mark an. Es ist also ein teures Vergnügen. Hardware-technisch ist das Neo Geo ein aufrüstbarer 16-Biter. Eine Unmenge von Spezial-Chips ermöglichen den tollen Sound und die überragende Grafik. Softwaremäßig lohnt sich das Neo Geo eigentlich nur für Prügel-Spiele-Freaks. Auf keiner Konsole läßt sich's so gut kloppen wie auf dem Neo Geo. Zudem sind gerade in letzter Zeit nur noch Prügel-Spiele erschienen; die Ausnahme war der Spitzen-Shooter *View Point*, dessen Produktion jedoch erst einmal eingestellt wurde (die wenigen Module werden auf dem Schwarzmarkt schon bis 1200 Mark gehandelt). Das CD-ROM fürs Neo Geo ist nach wie vor nur ein Gerücht. Es wäre natürlich begrüßenswert, da die umfangreichen Spiele (teilweise über 100 MBit) bis heute nur auf den äußerst teuren Modulen Platz finden. Auf eine CD gebannt, könnte der Spielepreis erheblich gesenkt werden. Persönlich würde ich mit dem Kauf eines Neo Geo erst einmal abwarten, bis die 3DO-Konsole auf dem

Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospiel-system haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse rechts. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

Markt ist. Mit mehr Software und besserer Grafik ist das CD-gestützte Gerät für mich erst einmal interessanter (siehe auch unsere Vorstellung des 3DO im News-Teil).

LYNX ODER GAME GEAR

Ich besitze ein Super Nintendo und hatte auch schon ein Lynx. Nun spiele ich mit dem Gedanken, ein Game Gear zu kaufen. Dazu meine Frage: "Werde ich mit dem Sega-Handheld mehr Spaß haben als mit dem Lynx? Wie gut ist die GG-Software? Machen GG-Spiele auch einem 16-Bit-Besitzer Spaß?"

Johannes Thimme, Pottenkamp

Mit dem Lynx ist das so eine Sache; die wenigsten Leute wissen, daß das Lynx ein 16-Bit-Handheld ist. Es hat 4096 Farben und einen flotten 3-D-Chip. Das Game Gear dagegen ist ein 8-Bit-Gerät. Im Prinzip ist es genauso aufgebaut, wie das Master System – einziger Unterschied: das Game Gear ist in Stereo. Allerdings gibt's für das Game

Gear mehr Spiele, da die meisten Master-System-Titel einfach umzusetzen sind. Atari kocht zur Zeit auf Sparflamme, was neue Lynx-Module angeht. Sega bringt weiterhin die meisten Master-System-Titel auch für das Game Gear heraus. Hier liegt also das Dilemma: Das Lynx ist technisch besser, dafür liegt das Game Gear im Software-Angebot vorne. Ob Du Dir ein Game Gear zulegen sollst, mußst Du durch Probespielen von einigen GG-Titeln selbst rausfinden – als Technik-Freak würde ich persönlich beim Lynx bleiben.

ACTION REPLAY

Vor einigen Tagen habe ich mir das Spiel *Star Wing* gekauft. Als ich versuchen wollte, die Schildenergie mit dem Action Replay Pro festzusetzen, mußte ich entsetzt feststellen, daß das Spiel nicht läuft. Bei genauerer Betrachtung des Moduls entdeckte ich, daß sich die Kontakte in ihrer Anordnung von denen anderer Spiele unterschei-

den. Hängt das mit dem FX-Chip zusammen? Werden auch andere FX-Spiele nicht mit dem Action Replay laufen?

Alien Malek, Neunkirchen

In der Tat läuft *Star Wing* nicht mit dem Action Replay. Ebenso wie andere Module mit Zusatz-Chips (wie *Super Mario Kart*, *Pilot Wings* und andere) gibt's anscheinend Schwierigkeiten mit der Weiterleitung der Daten bzw. Spannungsversorgung der Zusatz-Chips. Man kann also davon ausgehen, daß auch zukünftige Spiele mit FX-Chip nicht mit dem Mogel-Modul laufen. Hier ist Datel Electronics gefordert: Hoffentlich bringt der Hersteller bald ein Action Replay, das zu den Custom-Chips kompatibel ist. Wie Du haben viele Leute Probleme mit ihren Modulen und dem Action Replay. Übrigens haben wir ein weiteres Spiel entdeckt, das zwar mit dem Action Replay läuft, sich aber nicht knacken läßt: Wie schon *Chuck Rock* ist auch das neuste Spiel von Core Design *Wolfchild* resistent.

NACHSCHLAG

Ich habe noch einige Fragen zu Eurer Mega-Drive-Umbauanleitung: Welche Schalterstellung bewirkt denn nun welche Veränderung? Was ist mit "Überbrücken der Kontakte" gemeint? Kann ich mit dem Umbau irgendwelche Sicherheits-Chips und die automatische Spracherkennung überlisten? Ich dachte bisher, daß das nur mit einem komplett neuen Chipsatz möglich wäre.

Torge Ismer, Kiel

RAT INTERFACE



Mit Fragen dieser Art bin diesmal nahezu zugeschüttet worden. Hier noch mal die genauen Funktionen: Der eine Schalter ist für die Spracherkennung zuständig, mit dem anderen wechselt Ihr die Hertz-Zahl. Bei welcher Schalterstellung welche Einstellung vorliegt, hängt davon ab, wie Ihr die Kontakte der Schalter belegt. Das müßt Ihr einfach ausprobieren. Steckt ein Japano-Modul in den Schacht und schaltet solange um, bis Ihr japanische Texte habt, dann kennt Ihr schon mal die Stellung des Sprachumschalters. Falls Ihr ein importiertes RGB-Modul besitzt (Thunderforce 4 o.ä.) läßt sich auch die Einstellung der Hertz-

Zahl auf diese Weise ermitteln. Läuft das Spiel nicht, steht der Schalter auf "50 Hz". Mit "Überbrücken" ist folgendes gemeint: Ihr unterbrecht ja auf der Grundplatte laut Anleitung eine Verbindung; mit dem Schalter wird diese Verbindung (je nach Schalterstellung) wieder geschlossen (überbrückt).

HARLEY'S ERROR

Im drittletzten Level von *Harley's Homungous Adventure* blieb Harley einfach stehen und es erschien der Schriftzug "Fatal Error" mit einer Num-

mer. Nach einem Reset lief das Spiel jedoch wieder ganz normal. Als ich beim Allan-Kundendienst anrief, erzählte man mir etwas von abgenutzten Kontakten. Um sicherzugehen telefonierte ich auch noch mit der Nintendo-Club-Hotline. Hier erfuhr ich, daß der Fehler nur am Modul liegen könne und daß ich das Spiel umtauschen soll. Dazu meine Frage: Ist es möglich, daß mein Super Nintendo Schaden genommen hat? Ich traue mich kaum, ein anderes Spiel einzulegen, weil ich Angst haben, daß etwas kaputtgehen könnte.

Oliver Kuhn, Speyer

Du kannst weiterspielen, Deine Module werden nicht zerstört. Ich würde sagen, daß an beiden Antworten was Wahres dran sein könnte. Falls der Fehler noch einmal auftritt, wäre es interessant, ob's an derselben Stelle passiert. Wenn ja, würde ich das Modul umtauschen. Ansonsten müßte es helfen, das Modul kräftig in den Schacht zu drücken.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion

VIDEO
GAMES

Postfach 1304
85531 Haar / München

MEGA DRIVE

SEGA-CD	
Ecco the Dolphin	us 119.90
Final Fight	us 109.90
Jaguar XJ-220	us 109.90
Monkey Island	us 109.90
Rise of Dragon	us 109.90
Robo Aleste	us 104.90
Sherlock Holmes II	us 99.90
Sonic	us 119.90
Spiderman	us 109.90
Strokers Dracula	us 129.90
weitere CD-Titel lieferbar	
Another World	dt 109.90
Blaster Master II	109.90
Bubay	124.90
Cool Spot	dt 109.90
Fatal Fury	dt 119.90
Flashback	dt 119.90
Global Gladiators	dt 109.90
Jungle Strike	dt 109.90
Landstalker	119.90
Micky & Donald	dt 89.90
Pirates Gold	129.90
Shining Force dt	dt 119.90
Sorcerer's Kingdom	us 129.90
Streets of Rage II	dt 89.90
Strider Returns	129.90
Mega Drive	
inkl. 50/60 Hz	239.00
Sega-CD-ROM II	us 599.00
CDX-CD-Converter	99.90
328-II Joyboard	89.00

SUPER NINTENDO

Actraiser	dt 119.90
Alien III	dt 124.90
Asterix	dt 129.90
Axel	89.90
Baseball 2020	134.90
Batman Returns	dt 129.90
Battletoads	129.90
Bomberman	dt 109.90
Bubsy	dt 119.90
Clay Fighter	139.90
Cybernator	dt 129.90
Dungeon Master	149.90
Equinox	129.90
Evo	139.90
Fatal Fury	dt 129.90
Final Fantasy II	139.90
FF Mystic Quest	99.90
Final Fight II	139.90
Goof Troop	134.90
Jimmy Connors PPT	dt 129.90
King Arthurs World	dt 129.90
Lost Vikings	dt 119.90
Magical Quest	dt 119.90
Mario Allstar	139.90
Mechwarrior	129.90
Mortal Kombat	dt 139.90
N.F.L. Football	129.90
Nigel Mansell	134.90
Parodius	dt 99.90
Pocky & Rocky	129.90
Rock'n Roll Racing	12990
Royal Rumble	dt 139.90
Shadowrun	129.90
Shanghai II	109.90
Sim City	dt 119.90
Star Wars	dt 124.90
Starwing	dt 129.90
Street Fighter II	89.90
Turbo Edition	134.90
Super Turrican	dt 129.90
Taz-Mania	129.90
Tecmo NBA	dt 109.90
Tiny Toons	dt 119.90
Tuff Enuff	139.90
Twinbee	dt 129.90
Wolfchild	149.90
World League Bask.	129.90
Utopia	139.90
Zelda III	dt 129.90

dt 89.90	Grundgerät	
dt 119.90	inkl. Joyboard	739.00
dt 109.90	Gold-Set mit Spiel nach Wahl (no Viewpoint)	1149.00
	Joyboard	119.90
	Memory Card	55.00
	3 Count Bout	359.00
dt 119.90	Art of Fighting	359.00
	Fatal Fury II	359.00
dt 129.90	Golf	169.00
	Magician Lord	199.00
dt 94.90	Samurai Showdown	369.00
dt 129.90	Super Baseball 2020	169.00
dt 89.90	Super Side Kicks	349.00
	Viewpoint	599.00
us 299.00	World Heroes II	359.00

TURBO DUO

	Grundgerät RGB	us 799.00
	inkl. 7 Spiele	
	Turbo Express	us 439.00
	328-II Joyboard	89.00
	Duo Pad	49.90
	Duo Tap	59.90
	Bomberman '93	109.90
	Cosmic Fantasy III	119.90
	Dragon Slayer	109.90
	Dungeon Explorer II	109.90
	Exile II	119.90
	Gradius II	114.90
	Lords of Thunder	99.90
	Street Fighter II CE	139.90

0221-123393

10-22 Uhr
Bestellannahme

Wir liefern per Nachnahme zzgl. DM 9.- Porto & Verpackung im festen Karton.

Alle angegebenen Preise sind Versandpreise. Ladenpreise bitte erfragen.

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Durch unterschiedliche Wechselkurse kann es bei Importspielen zu Preisschwankungen kommen.

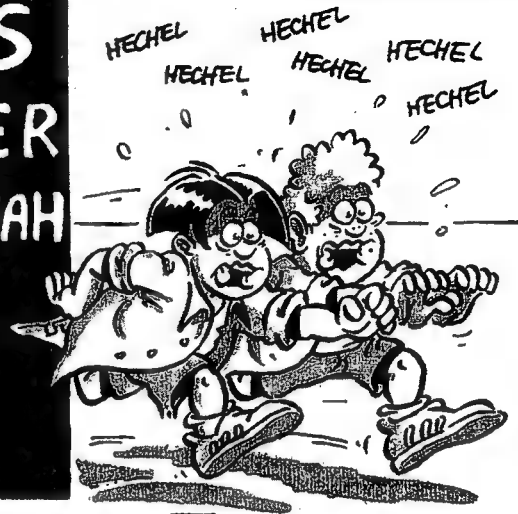
Händleranfragen erwünscht

Telefax 0221-125676

ENTERTAINMENT CENTER
JUMP & RUN
Ebertplatz 2
50668 Köln

MODUL WAS BISHER GESCHAH

Alex und Bruno wurden beim Spielen mit einem neuen Video-Game in eine seltsame Gegend versetzt. Als ihnen dort eigenartige Figuren über den Weg laufen, rennen sie in Panik davon.



HAST DU AUCH GEGESSEN WAS ICH GEGESSEN HABE?



WENN DU DAS GEGESSEN HAST WAS ICH GEGESSEN HABE, DANN HABE ICH...

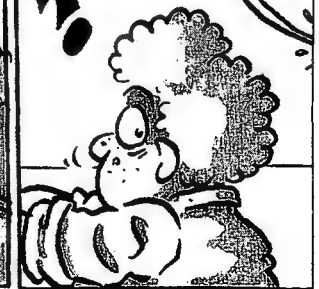
OH MEIN GOTT-DIE SAHEN AUS WIE AUS MEINEN VIDEO-SPIELEN!



WAS IST PASSIERT? WO SIND WIR? WAS TUN WIR HIER?



WAS IHR HIER TUT? IHR STEHT MIR IM WEG!!!



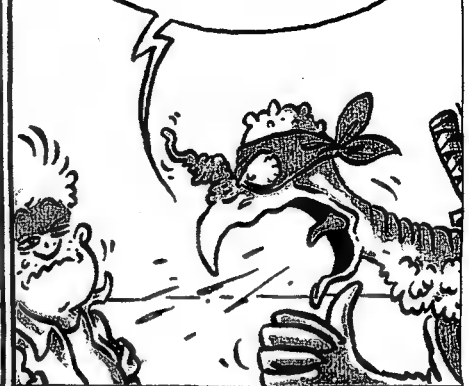
ZUR SEITE, BURSCHEN!



EIN TEENAGE-MUTANT-HERO-TURKEY!!!



NEIN, EIN TEENAGE-MUTANT-TURKEY-HERO!!!



GESTATTEN: DONUTELLA! TOLL DREIST VERWEGEN UND IMMER BEREIT, UNRECHT UND LASTER ZU VERTEI... ÄH, ZU BEKÄMPFEN!

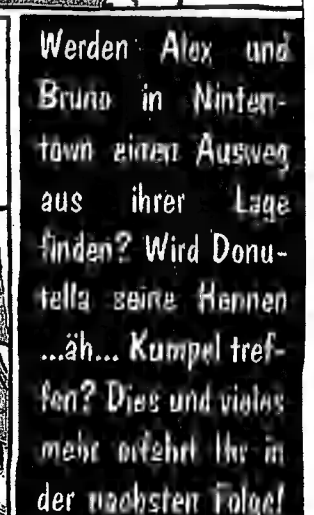


KNEIF MICH, ICH TRÄUME ICH WÄR IN EINEM SPIELE-MODUL.



ABER IHR SEID IN MODUL - SO HEISST DIESES LAND!





HIGH SCORES CHARTS

VIDEO GAMES

Platz	Spielepaß	Titel	System
1	91	Street Fighter Turbo	Super Nintendo
2	90	Super Bomberman	Super Nintendo
3	90	Starwing	Super Nintendo
4	85	PGA Tour Golf 2	Mega Drive
5	86	Hardball 3	Mega Drive
6	86	Super Tiny Toons	Mega Drive
7	86	Tiny Toons	Super Nintendo
8	86	Sim City	Super Nintendo
9	85	PGA Tour Golf	Super Nintendo
10	85	King Arthur's World	Super Nintendo

Die britischen Charts sind aus der CTW entnommen (erstellt von Gallup). Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den VIDEO-GAMES-Charts findet ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ein Todesfall im Handheld-Markt?	
4			
5			

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	Motocross Maniacs	Konami
3	▲	WWF Superstars 2	Ljn
4	▲	Mega Man 2	Capcom
5	▼	Tiny Toon Adventures	Konami

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Kein Master spielt mehr?	
4			
5			

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ganz schön traurig, diesen Monat!	
4			
5			

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Streets of Rage 2	Sega
2	▲	Alien 3	Flying Edge
3	▲	Flashback	U.S. Gold
4	▲	Jungle Strike	Electronic Arts
5	▲	World of Illusion	Sega

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Street Fighter 2	Capcom
2	▲	Zelda 3	Nintendo
3	▲	Starwing	Nintendo
4	▲	Super Star Wars	Lucasfilm Games
5	▲	Tecmo NBA Basketball	Tecmo

England

Platz	Spielepaß	Titel	System
1	79	Micro Machines	Mega Drive
2	79	Cool Spot	Mega Drive
3	90	Starwing	Super Nintendo
4	80	Alien 3	Super Nintendo
5	83	Flashback	Mega Drive

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ist der Lynx wirklich schon am Ende?	
4			
5			

Hilfe! Diesen Monat wollen wir ein wenig provozieren. Wir bekommen für die 8-Bit-Systeme viel weniger Einsendungen (weniger als 20) als noch vor kurzem! Sind nur noch ein paar verschlafene 8-Bit-Freaks übriggeblieben? Daß das Software-Angebot für die kleineren Konsolen nachläßt, sollte Euch nicht daran hindern, Eure Lieblingsspiele aufs Treppchen zu heben. Vielleicht liegt's ja auch an unserer Hitparaden-Aufmachung? Vorschläge werden mit Orden nicht unter 3 cm Durchmesser belohnt!

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)

Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)

Redaktion: Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh) Marcel Tippmann (ma)

Manfred Neumayer (mn)

Mitarbeiter: ~~Ulrich~~ Ausgabe: Agentur 5 Star, Agentur Editorial Services

Redaktionsassistent: Susan Sablowski

Sekretariatsassistent: Angelika Rottner

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen ~~die Redaktion~~

Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bühl, Andrea Danzer, Conny Pflanzner

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Utendorfer, Dorothea Voss

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: Laguna/Asterix © 1993 Les Edition Albert Rene/Uderzo, Goscinnny

Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung ~~und~~ **Disposition:** Stefanie Zipt (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

Anzeigenpreise: Es gilt ~~die~~ Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 1993

Vertriebsleitung: Benno Gaab

So erreichen ~~die Anzeigenabteilung:~~

Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,

W-85396 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungswiese: monatlich

Verkaufspreis: DM 4,90

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85

Jahresabonnement Ausland: DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice

Postfach 1163

74168 Neckarsulm,

Tel.: 07132/959-100, Telefax: 07132/959-105

Einzelheft: DM 4,90

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 64,20

(Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Aren-

bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementpreis: öS 420,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll,

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Verlagsleiter: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift ~~des~~ Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, ~~1000~~ Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt,

Diese Zeitschrift ~~ist~~ auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.



INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	23
aRJay	55
Baier Videospiele	109
Chaud Soft	107
Computer Business	108
CPS Heidak	6/7
CWM	73
Dataflash	3. US
Double Trouble	108
Dynatex	107
Flashback	68
Flashpoint	28
Future Soft	109
Galaxy Software	26
Game Express	91
Game Island	109
Game Syndicate	71
Gamecourier-Versand	32
Games Unlimited	67
Gamestore	26
Gnadenlos	43
GT Elektronik	20
High Score Games	41
Hudson	14/15
Jöllenneck	31
Jump'n Run	57
King Games	106
Konami	29, 33, 4. US
Theo Kranz Versand	102
Laguna	27
Markt & Technik Buchverlag	95
Markt & Technik Vertrieb	77-80, 111
Maro	20
Microprose	25
Mitsui	37
Nintendo	11
O.I.T. Versand	45
Raguzi	20
Rats	106
Sega	2. US, 17
Solar Games	26
Test 'n Take	65
Top 4	39
Toys 'R' Us	47
Tradelink	97
Traumfabrik	49
TV Games	39
Video-Markt Ludwigsburg	32
Videogame Center	107
Vision	52
Wolfsoft	65
Zapp Games	65

Einem Teil dieser Ausgabe
liegt ein Prospekt der Fa. Time Life International,
80799 München, bei.

TIPS & TRICKS

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Bubsy (Super Nintendo)

Christoph Balzar aus Amberg, einer unserer Top-Tricklieferanten, sorgte dafür, daß Ihr die Katze nicht im Sack kaufen müßt und bescherte Euch Endgegner-taktiken mitsamt Zeichnungen.

Level 1, Cheese Wheels Endgegner:

Springt gleich, wenn sie auftauchen, auf das rechte UFO, so daß Ihr nach rechts katapultiert werdet. Jetzt einfach nur noch Button Y und das Steuerkreuz nach links gedrückt halten, und Ihr fliegt immer gegen eines der beiden Raumschiffe, bis sie das Zeitliche segnen.

Level 2, Funland Endgegner:

Rennt sofort nach links und springt auf das Raumschiff, wenn es auf Euch zukommt. Schwebt nun nach rechts, landet auf dem anderen UFO und gleitet nach links.

Level 3, Wild Western Endgegner

Ein harter Brocken, aber zu schaffen. Gleich zu Beginn stellt Ihr Euch in die Bildschirmmitte

Gierig werden nach den drögen Urlaubswochen mit Papi und Mami die daheimgebliebenen Konsolen abgestaubt und mit neuem Futter wieder aufgepeppt. Damit die fetten Kästen ihre Modulnahrung nicht allzu lange bei sich behalten, sorgt Onkel Frank mit Tips & Tricks für regen Stoffwechsel. Wäre nämlich unschön, wenn jetzt Ihr nach tagelangen, vergeblichen Zock-Sitzungen an Auszehrung leiden müßtet. Also, gebt Lunte und zeigt's den Dingen!

J. Hoffmann

und springt. Ihr landet direkt auf ihm. Gleitet nun nach rechts, landet sofort und springt gleich wieder nach oben. Fliegt jetzt nach links und er explodiert.

Level 4, The River Endgegner

Die Torpedos, die er abschießt, zerstören jeweils ein Achtel Eures Floßes. Laßt Euch am Anfang ruhig Zeit und studiert erst einmal seine Flugrichtung (ein Kreis im Uhrzeigersinn). Nachdem er zum zweiten Mal aus dem Wasser kommt, springt Ihr im Gleitflug nach links oben. Ihr kracht dann immer gegen die Kuppel. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, landet Ihr automatisch auf der Plattform.

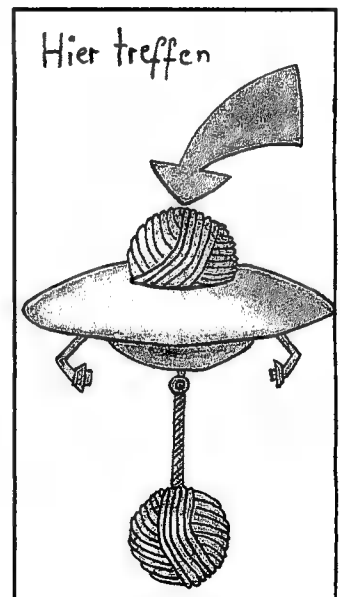
Level 5, The Wood Endgegner

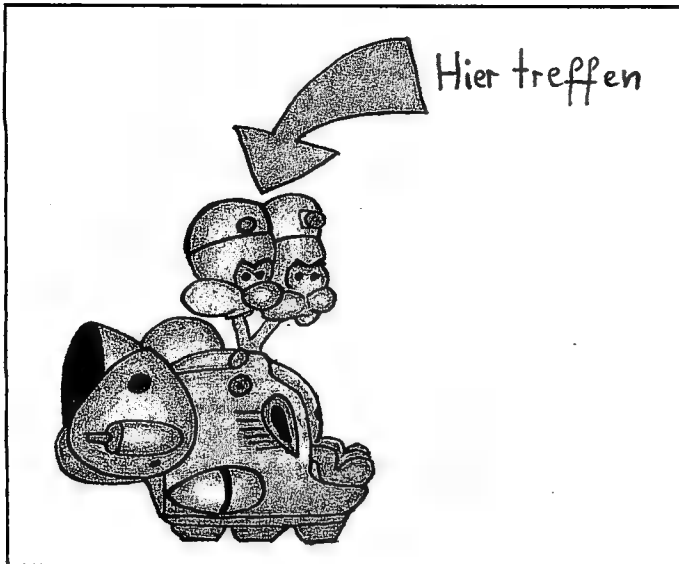
Gleich zu Beginn springt Ihr in einem hohen Bogen auf das rechte Raumschiff, so daß Ihr nach rechts geschleudert werdet. Fliegt dann gleitend nach links. Sind beide Ufos zerstört, müßt Ihr nur noch die Minigegner killen (Paßt auf, daß Ihr jetzt nicht noch draufgeht). Ohne ein Paßwort kommt Ihr in den letzten Level (nicht Welt)...

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden Teilnahmebedingungen beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißem Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES**-Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario** oder **Megaman**-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Sonic** und **Mickey Mouse** sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!** Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!): **Markt & Technik Verlag AG Redaktion VIDEO GAMES Stichwort: Tips & Tricks Hans-Pinsel-Straße 2 85531 Haar**





Inside The Starship

Konzentriert Euch nicht auf das Sammeln von Garnbällen, sie bringen ja doch nur Punkte und halten Euch relativ lange auf. Gleich zu Beginn benutzt Ihr die erste Treppe, folgt dem Gang und geht dann die zweite Treppe hinauf. Den Teleporter benutzt Ihr, indem Ihr nach oben drückt. Auf der nächsten Ebene angelangt, aktiviert Ihr das Continue-Rufzeichen und geht nach rechts, bis Ihr zu einem Woolie auf einer höher gelegenen Plattform kommt. Er schießt in Intervallen aus seiner Laserkanone. In dem Moment, in dem er feuert, rennt Ihr los und springt auf ihn. Benutzt den dortigen Materie-Transporter und beamt Euch gleich wieder zurück. Ab geht's in eine Bonusstufe. Danach laßt Ihr Euch nach unten gleiten und legt dort den Schalter um. Lauft

nun nach rechts und hüpf mit Hilfe des Trampolins den Schacht nach links oben und betätigt den Hebel hinter dem Hüpf-Woolie. Noch einen Schalter dürft Ihr neben dem nächsten Transporter betätigen, bevor Ihr diesen dann auch benutzt. Springt nun mit Anlauf in einem kleinen Bogen über die Schlucht, rennt ein Stück weiter und gleitet dann nach links, daß Ihr die drei mordlustigen Aliens, ohne von ihren Laserstrahlen getroffen zu werden, von oben ins Nirvana befördert. Geht die Treppen hinauf und beamt Euch dann nach oben. Und zwar so lange, bis Ihr zu einem Raum kommt, in dem ein Woolie mit einer Pistole schießt. Dort seid Ihr richtig. In diesem Raum befindet sich ein Loch, randvoll mit Lava. Diese laßt Ihr ab, indem Ihr links oberhalb der sich bewegenden Platt-

form den Hebel betätigt. Dort wo die Lava war, ist jetzt ein Schacht, dem Ihr folgt. Ihr kommt jetzt zu einem weiteren, tieferen Loch, in dem ein Alien zwei Leben bewacht. Diese nehmt Ihr, geht wieder hoch und benutzt den Teleporter. Jetzt seid Ihr beim...

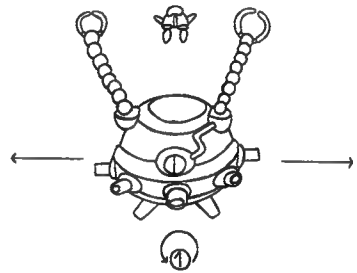
Endgegner

Poly und Ester (na, habt Ihr den Gag kapiert) müssen gleich fünfmal getroffen werden. Verletzt werden können sie nur, wenn der Schutzschild offen ist. Achtet auch auf die roten Kugeln. Sie

sind neben den Emmmentalern die einzigen Waffen der beiden Damen. Gleich zu Beginn stellt Ihr Euch an den linken Bildschirmrand und attackiert sie. Weicht jetzt besagten roten Kugeln aus. Das wiederholt Ihr, bis Poly und Ester dreimal getroffen wurden. Jetzt geht Ihr wieder an den linken Bildschirmrand, segelt nach rechts, trifft die beiden einmal, geht in die Mitte, greift sie noch einmal im Sprungflug an und zerstört somit das Woolie-Imperium. Nun bekommt Ihr den Nachspann zu Gesicht.

Pop'n'Twinbee (Super Nintendo)

Die flotten Boxbienen Walter Kreis und Jens Kukla aus Mainz wissen, wie man Honig sammelt, ohne erwischt zu werden. Sie geben ihre Level- und Endgegnertips an alle Nachwuchs-Summer weiter.



Level 1:

Dieser Level ist zum Einüben gedacht. Er enthält keine besonders hartnäckigen Feinde. Die Wassermelonen sind nur durch Boxen zu erledigen, ansonsten einfach ballern.

Boß 1:

Phase 1

Kurz vor dem Auge stehenbleiben, in kleinen Kreisen fliegen, um den Schüssen auszuweichen. Falls das nicht ausreicht, die Schüsse wegboxen.

Phase 2

Die Kuppel explodiert, und ein Pirat mit vier Leibwächtern kommt zum Vorschein. Falls Ihr zu zweit spielt, schießt am besten einer die Leibwächter ab, während der zweite Spieler die Schüsse und Kanonenkugeln wegboxt. Wenn Ihr es Euch noch leisten könnt, also noch genug Energie habt, könnt Ihr ganz nah heranfliegen und boxen (ist wirkungsvoller und wehrt die Schüsse ab).

Level 2

Im Gegensatz zum ersten Level hagelt es hier nur so auf Euch ein.

Dies liegt an den vielen Bodenfeinden, die immer zuerst beseitigt werden sollten. Zudem ist Boxen erste Pflicht für alle, die überleben wollen. Wenn der Schwarm der Südseefische auftaucht, einen gezielten Boxhieb austeilen. Sie wenden und kommen von der anderen Seite wieder; also erneut boxen, bis sie sich ganz verziehen.

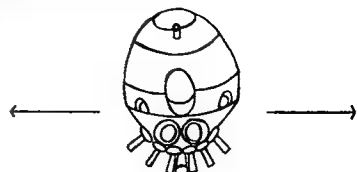
Boß 2:

Phase 1

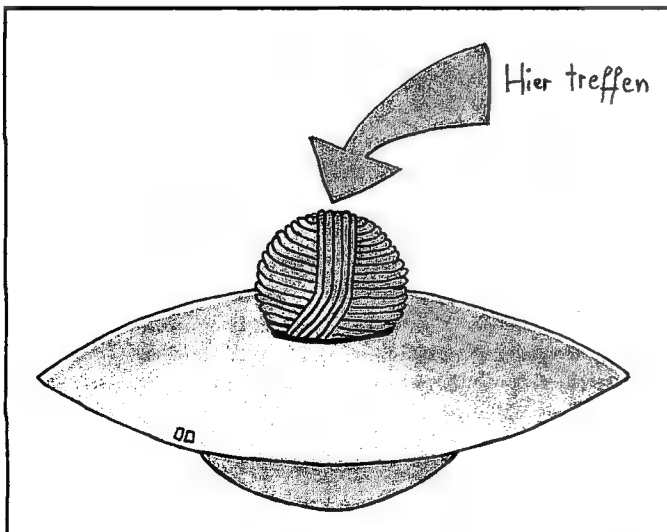
Einfach nur vor dem Raumschiff hin- und herfliegen und draufhalten.

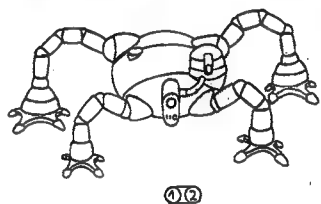
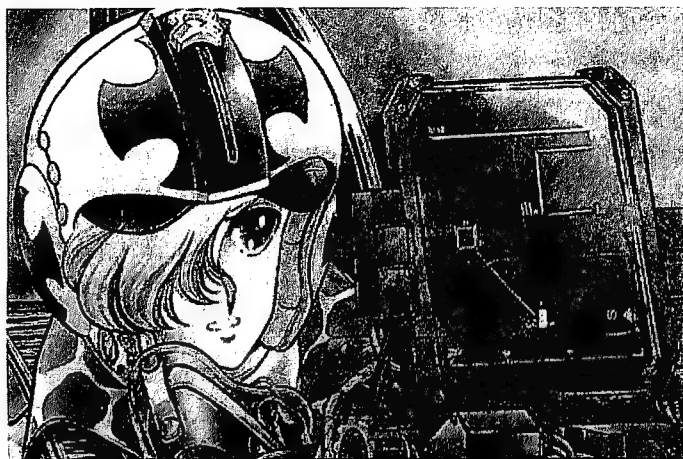
Phase 2

Sein Kopf öffnet sich und eine Maschine kommt zum Vorschein. Nun etwas vorsichtiger



① ← → ②





sein und zwischen den Lasern hindurchschlängeln. Wenn die Augen leuchten, ausweichen und weiterballern.

Level 3:

Die plötzlich auftauchenden Ufos sofort wegboxen oder sich in einer sicheren Ecke verkriechen. An einer Stelle taucht ein Raumschiff auf, das sich aufteilt. Sofort zerstören, denn sonst wird's lebensgefährlich. Die Luftschlangen am Ende des Levels durch die Options oder durch Werfen des Freundes beseitigen.

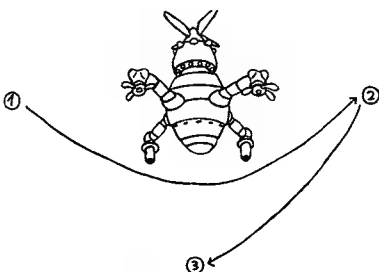
Boß 3:

Phase 1

Haltet Euch auf Position 1 oder 2 und ballert (nicht direkt vor seiner Kanone stehenbleiben).

Phase 2

Aus den Beinen kommen Raketen heraus und der Beschuß wird heftiger. Trotzdem Position weiter einhalten (punchen, falls es zu heftig wird).



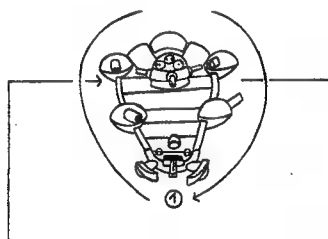
Level 4

Kümmert Euch vor allem um die Bodenziele (bes. Kanonen). Auch solltet Ihr darauf achten, daß Ihr die Rotorblätter nicht berührt. Die Luftminen hinter dem Schiff wegboxen, bevor sie explodieren. Den Zwischenboß mit ein paar gezielten Boxhieben oder durch Schießen aus sicherem Abstand erledigen.

Boß 4:

Phase 1

Wenn das Schiff absolviert ist, begeben sich auf Position 1. Wenn der Boß an Euch vorbeischießt, fliegt Ihr auf Position 2. Passiert er Euch ein drittes Mal, dann ab nach Position 3.



Phase 2

Haltet Euch vor dem Boß. Wenn Ihr mutig seid, könnt Ihr an ihn heranfliegen und auf ihn boxen. Um größere Gefahren zu vermeiden, sollte sich einer der Spieler (oder der Einzelspieler) um die Flammenwerfer kümmern.

Level 5

Wie auch im Level davor auf die Bodenziele konzentrieren. Die krabbelnden Gürteltiere zerschießen (viele Herzen). Aus dem Hintergrund tauchen Insekten auf. Unbedingt zerboxen, bevor sie zum Schießen kommen.

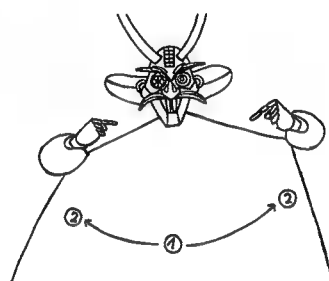
Boß 5

Phase 1

Der Bug des Kanonenschiffes öffnet sich und eine Rampe erscheint. Diese schießt Ihr als erstes ab. Schafft Ihr dies nicht auf Anhieb, so umkreist das Schiff und boxt auf die Kanonen.

Phase 2

Ist die Rampe weg, haltet Ihr auf den Kanonenturm in der Mitte. Bei Mißerfolg wieder das Schiff umkreisen und die Kanonen zerboxen.



Level 6:

Sich vorerst nie an den Rändern des Bildes aufhalten, denn von hinten fliegen immer Feinde heran, die Euch ziemlich nerven können. Da dieser Level nicht gerade leicht ist, empfiehlt es sich, jedes Bodenziel abzuschießen, um nach Herzen zu suchen. Kommen die raketenwerfenden Roboter, vernichtet sie durch zerboxen (ist am effektivsten). Hilft nichts mehr, dann zündet eine Smart-Bomb.

Boß 6:

Phase 1

Auf Position 1 stehenbleiben und ballern (Bombenwerfen nicht vergessen). Wenn die

Hände anfangen zu leuchten, auf Position 2 ausweichen, dann auf 1 zurückkehren und den Prozeß wiederholen.

Phase 2

Nachdem die Hände explodiert sind, ist es ein leichtes, den Boß zur Strecke zu bringen.

Level 7:

In diesem Level ist es empfehlenswert, flächendeckend vorzugehen (Three-Way oder Option). Wenn die Kreisel auftauchen, ganz nach rechts oder links fliegen und sich dort nur noch um die Geschosse kümmern (boxen). Bei den Babys gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schnell durch punchen vernichten oder einfach abschießen, was jedoch länger dauert. Wenn die Lanzenwerfer kommen, ist es besser, aus ihrer Schußbahn zu fliegen. Solltet Ihr mal zu langsam sein, dann boxt, was das Zeug hält. Zwischenboß: Erst die zwei Sonden zerstören, dann den richtigen Boß angreifen (Taktik wie gehabt).

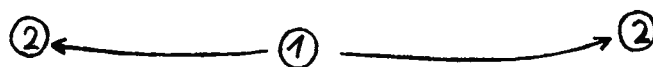
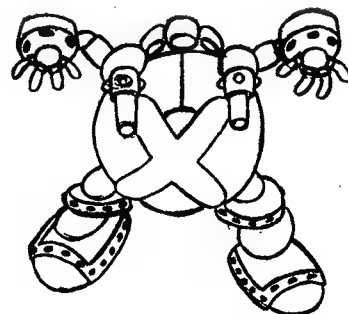
Boß 7

Phase 1

Sich vorerst um die Kanonen kümmern. Falls ein zweiter Mitspieler vorhanden ist, kann er auf das Kreuz in der Mitte schießen. Wenn zwischen den zwei Kanonen Energieblitze zu sehen sind, weicht nach Position 2 aus (der Strahl ist magnetisch).

Phase 2

Wenn die Geschosse erledigt sind, solltet Ihr geschafft haben.



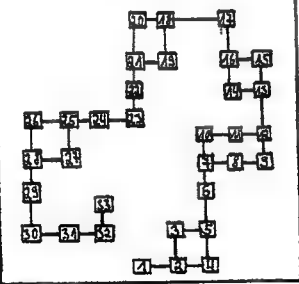
Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Nico Stalev aus Frankfurt, Bundesieger/Rheinland-Pfalz des Champion Trains, ist ein Kartenspezialist. Hier sein jüngstes Machwerk für Freunde der putzigen Comicfiguren.

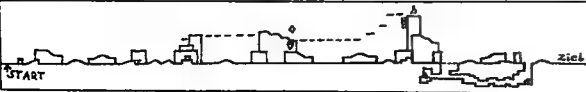
LEGENDE:

- P = HERTZ
- G = GLOCKE
- L = LEREN
- H = HELFER
- JL = STACHELN
- B = BONUS LEVEL
- K = KATAPULT
- S = SCHALTER (BETRIEBEN)
- M = MATTFORMEN
- F = SPIEGEL FIEDER
- A = HENGELNDE KUGEL MIT STACHELN
- X = SICH IM KREIS DREHENDE PLATTFORMEN
- H = AUFLÖSBARE PLATTFORMEN
- T = TÜR (EINGÄNGE)
- B = STERNKEUZE
- M = VON OBEN NACH UNTEN BEWEGENDE BLOCKS
- S = SCHIESSBARE ITEN ODER FASS
- F = FÖRDERBANDER
- O = ROLLENDER STEIN
- DA = FALLENDER " "
- O = SUPER BUSTER
- X = STACHELKEUZE
- G = SICH IM KREIS NACH LINKS UND RECHTS DREHENDE PLATTFORMEN

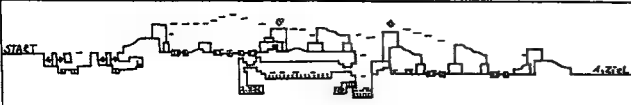
Die Landkarte:



LEVEL 1



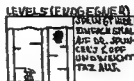
LEVEL 2



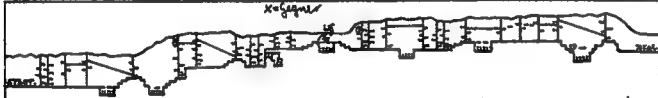
LEVEL 3



LEVEL 4



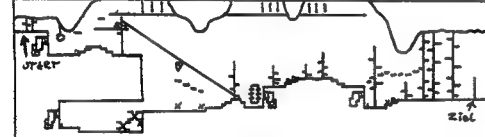
LEVEL 5



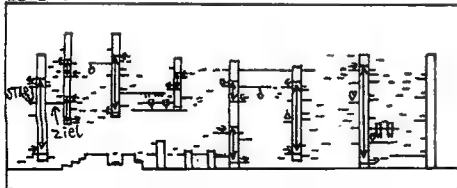
LEVEL 6



LEVEL 7



LEVEL 8



WOLF SOFT

Tel.: (0 26 22) 8 35 17

Scart-Umschalter

- 3-fach Umschalter 15,99 DM
- 4-fach Umschalter 189,99 DM
- 7-fach Umschalter 269,99 DM

Umbauten

- Japan Umbau in Engine/Duo 99,99 DM
- Mega Drive Umbau in SNES und ja/us. mit Schalter 55,55 DM

Umbau SNES in 50/60Hz

99,99 DM

Anschlußkabel

- SNES RGB Kabel dt.+ Hifianschluß 79,99 DM
- RGB Kabel us.+ Hifianschluß 79,99 DM
- Neo Geo RGB Kabel III 44,99 DM
- Mega Drive RGB Kabel Stereo III 29,99 DM
- Hifiadapter für Neo Geo 45,99 DM
- Adapter für Commodore und Philips Monitore auf Scart Spezialanfertigungen A.

Wir führen auch Hard- und Software für: Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK, PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.

- Mega Drive 3er Set 99,99 DM
- PC Engine Hu Cards 29,99 DM

Jetzt NEU: Verleih von Videospielen An- und Verkauf von Gebrauchsgütern

Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 0 26 22 / 35 83

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand
Mega-CD Mega Drive SuperNintendo GameGear GameBoy
Bei Vorkasse, Versand kostenfrei!
Vorbestellservice für alle Systeme, auch Importspele!

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
12053 Berlin (Neukölln)
Mainzer Str. 11
Tel.: 030/6213018
Leihgutschein
für alle Leihgaben
1 Spiel pro Woche
Wahl!

rat's NEW TEL. 06131-670608
06131-604245
FAX. 06131-670608

SECOND - HAND - GAMES * MICHAELA THIELEN
COLMARSTRASSE 6 * 55118 MAINZ

NEU! Der absolute Wahnsinn! Topspiele zu coolen Preisen!
Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspele für
SUPER NINTENDO - SEGA MEGADRIE - NEO GEO

Angebot des Monats:

SUPER NES:

SPIDERMAN X MEN	59,-	FINAL FIGHT 2	79,-
MAGICAL QUEST	69,-	ROYAL RUMBLE	89,-
MARIO KART	69,-	MARIO IS MISSING	79,-
PROBOTECTOR	69,-	YOSHIES COOKIE US (NEU)	89,-
PRINCE OF PERSIA	69,-	OUT OF THIS WORLD US (NEU)	89,-
ROCKEETER	59,-	PARODIUS DT (NEU)	99,-
TINY TOONS	69,-	HARLEY HUMONGOUS US (NEU)	79,-
WING COMMANDER	69,-	ADDAMS FAMILY 2 US (NEU)	99,-
ZELDA 3	69,-	Titel ab	49,-

MEGA DRIVE

QUACK SHOT	59,-	SONIC 1 NEU DT	19,-
TINY TOONS	69,-	HANG ON NEU DT	19,-
JUNGLE STRIKE	89,-	COLUMNS NEU DT	19,-
COOL SPOT	69,-	ITALIA 90 NEU DT	19,-
BATMAN REV. of JOKER US (NEU)	79,-	POWERMONGER US NEU	89,-
CHICKY BOYS (NEU)	79,-	HIT THE ICE NEU	79,-

WIR FÜHREN AUCH GEBRAUCHTE NEO GEO SPIELE

WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLEN NEUHEITEN!
WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!

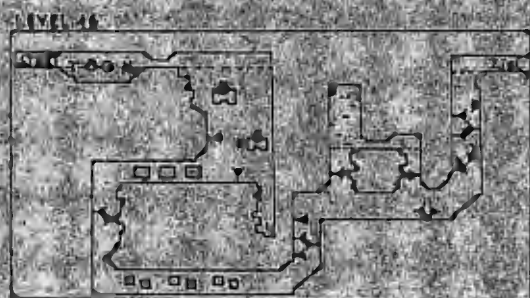
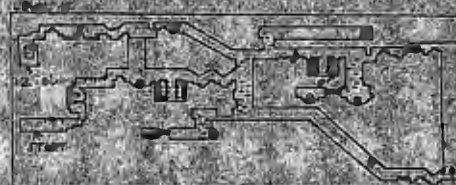
Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspele absolute Höchstpreise.
Profilierter An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt
Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern
nach telefonischer Absprache.

KEIN LADEN, NUR VERSAND!!!

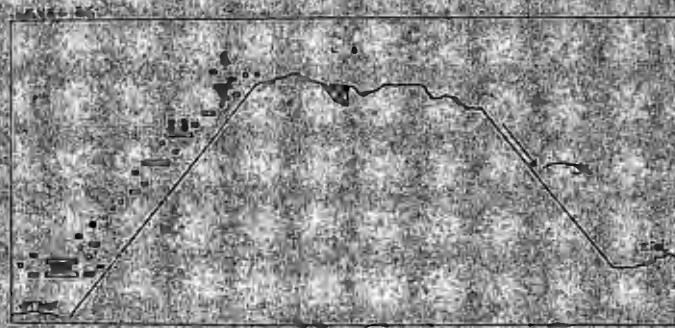
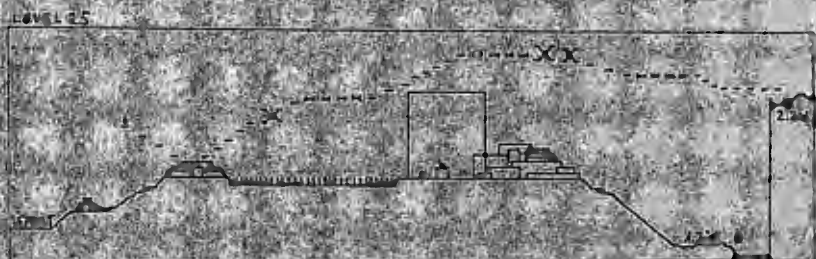
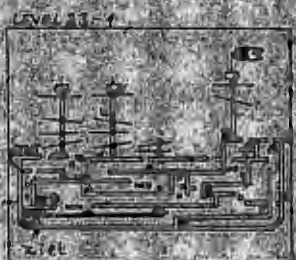
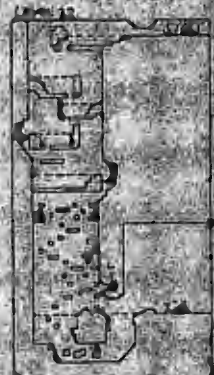
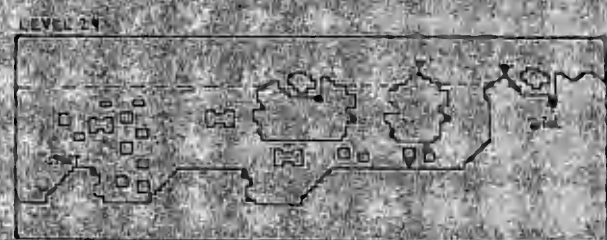
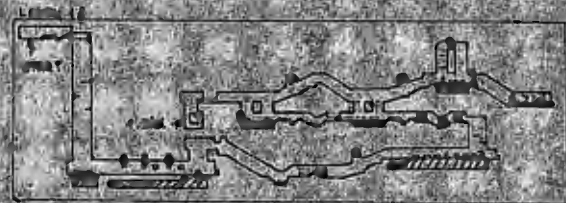
Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.

Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!

Fortsetzung Tiny Toon Adventures



START



SUPERBILLIG

United Games

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ · LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 3 · INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Endverbraucher (also Ihr): 0 61 31/23 80 85 Händler: 0 61 31/23 80 69 Fax: 0 61 31/23 80 62
 0 61 31/23 80 27 0 61 31/23 80 17 0 61 31/23 80 67
 0 61 31/23 80 29

Alien 3	(DV)	Game Boy	DM 29,90	Star Wing	(DV)	Super NES	DM 109,90
World Heroes 2	(DV)	Neo Geo	DM 379,00	Super Turrican	(US)	Super NES	DM 99,90
Shining Force	(US)	Mega Drive	DM 109,90	Super Conflict	(US)	Super NES	DM 109,90
Flashback	(DV)	Mega Drive	DM 109,90	Jungle Strices	(US)	Mega Drive/SNES	a.A.

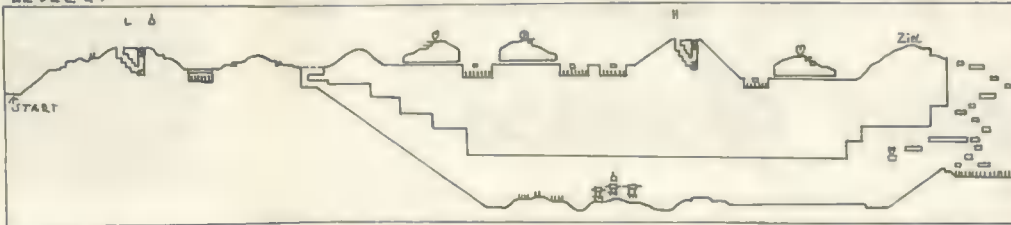
Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10-22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch **am** selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-ROM, C 64, Schneider, Lynx, Game Boy **usw.** Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenpreise variieren. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. NN + 9,90 zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten **unser** Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM
Super NES		Prince of Persia	DV 124,90	Dragon's Fury	DV 79,95	Tony LaRossa Baseball	US a.A.
Konsole mit Spiel	189,00	Push Over	DV 104,90	Ecco the Dolphin	DV 99,95	Turrican	US 94,90
Konsole ohne Spiel	179,00	Rampart	US 109,90	F 22 Interceptor	DV 59,95	Two Crude Dudes	DV 89,95
Action Replay	99,00	Road Runner's Death Valley	DV 129,90	Fatal Fury	DV 104,95	Uncharted Waters	US a.A.
Actraiser	DV 109,90	Shadow Run	US 119,90	First Samurai	US a.A.	Warsong	US a.A.
Addams Family 2	US 114,90	Shanghai 2	US 99,00	Flashback	DV 109,90	Wayne's World	US a.A.
Alien 3	DV 119,90	Sim City	DV 89,90	Galahad	DV 99,95	Where in the World is Carmen	DV 99,95
Amazing Tennis	DV 124,90	Soul Blazer	US 114,90	Gods	US 89,90	Wonderboy in Monsterworld	DV 124,95
American Gladiator	US 114,90	Spiderman X-Man	US 109,90	Hardball 3	US a.A.	WWF Wrestlemania	DV 99,95
Another World	DV 119,90	Starwing/Starfox	DV 99,95	Hit the Ice	US a.A.	X-Men	DV 99,95
Axelay	DV 114,90	Streetsfighter 2	DV 89,90	Humans	US 109,90		
Batman Returns	DV 119,90	Super Adventure Island	DV 119,90	J. Capriati Tennis	US a.A.		
Battle Toads	US a.A.	Super Buster Bros	US 114,90	James Pond 2 Robocod	DV 69,95	Mega Drive CD	
Best of the Best	DV 119,90	Super Castlevania 4	DV 109,90	Joe Montana Football 3	DV 99,95	Konsole	a.A.
Blues Brothers	US 114,90	Super Conflict	US 109,90	Jungle Strike	US a.A.	Action Replay	a.A.
B.O.B.	DV 104,90	Super Mario Kart	DV 89,90	John Madden Football '93	DV 79,95	After Burner 3	US 99,95
Bubsy the Bobcat	US 119,90	Super Mario World	DV 114,90	Kid Chameleon	DV 99,95	Batman Returns	US 99,95
Bulls vs Blazers	DV 104,90	Super Probotector	DV 109,90	King of the Monsters	DV 99,95	Black Hole Assault	US 99,95
Chuck Rock	US 114,90	Super Smash TV	US 109,90	Landstalker	US a.A.	C Music Factory	US 99,95
Cool World	US 114,90	Super Soccer	DV 89,90	LHX Attack Chopper	DV 79,95	Chuck Rock	US 99,95
Cosmo Gang	DV 129,90	Super Star Wars	DV 119,90	Lemmings	DV 79,95	Cobra Command	US 99,95
Cyber Spin	US a.A.	Super Strike Eagle	US 109,90	Lightening Force	US a.A.	Criss Cross	US 99,95
Cybernator	US 109,90	Super Swiv	DV 139,90	Lotus Turbo Challenge	DV 79,95	Hook	US 99,95
Cybernator	DV 114,90	Super Turrican	US 89,90	Mega lo Mania	DV 99,95	Jaguar XJ 220	US 99,95
Desert Strike	DV 104,90	Super Valis 4	US 109,90	Mic & Mac Global Gladiators	DV 99,95	Marki Mark	US 99,95
Dino City	DV 109,90	Tazmania	US 114,90	Mickey Mouse 1 Castle o. Illu.	DV 89,95	Munkey Island	US a.A.
Dragons Lair	DV 109,90	Tecmo NBA Basketball	US 119,90	Mickey + Donald World o. Illu.	DV 89,95	Night Trap	US 99,95
Equinox	US 119,90	Terminator 2-		NBA Allstar Challenge	US a.A.	Price of Persia	US 99,95
F-1 Roc (Exhaust Heat)	DV 99,90	The Arcade Game	DV 119,90	NHLPA Hockey '93	DV 99,95	Rise of the Dragons	US 99,95
F-Zero	DV 94,90	Tiny Toons	DV 114,90	Olympic Gold	DV 79,95	Road Avenger	US 99,95
Faceball 2000	US 109,90	Toys	US 114,90	Out Run 2019	DV 99,95	Sewer Shark	US 99,95
Fatal Fury	DV 119,90	Turtles 4	DV 109,90	PGA Tour Golf 2	DV 104,95	Terminator	US 109,90
Final Fantasy Quest	US a.A.	Ultima 6	US a.A.	Phantasy Star 2	DV a.A.	Time Gal	US 99,95
Final Fight 2	US 114,90	Utopia	US 119,90	Phantasy Star 3	DV a.A.	Willy Beamish	US 99,95
Fire Power 2000	US 109,90	Vegas Stakes	US 104,90	Powermonger	DV 99,95	Wolf Child	US 99,95
First Samurai	DV 119,90	Wing Commander	DV 129,90	Predator 2	DV 69,95	Wonder Dog	US 99,95
Gods	DV 129,90	Wing Commander		Rampage Saga	US a.A.		
Harleys Humongous		Special Missions	DV 129,90	Revenge of Shinobi 2	US a.A.	Neo Geo	
Adventure	DV 109,90	Word Tris	US a.A.	Risky Woods	DV 99,95	Konsole	679,00
Humans	US 109,90	World League Basketball	DV 89,90	Road Rash 2	DV 99,95	Count Bout	DV 369,00
Joe & Mac Caveman Ninja	US 109,90	WWF Royal Rumble	DV 129,90	Rolo to the rescue	DV 99,95	Alpha Mission 2	DV 189,00
Jimmy Connors Tennis	DV 109,90	Yoshi's Cookie	US 124,90	Shadow of the Best 2	DV 79,95	Art of Fighting	DV 369,00
John Madden Football '93	DV 104,90	Zelda 3	DV 89,90	Shining in the Darkness	DV 124,95	Cyber Lip	DV 369,00
Jungle Strike	US a.A.			Shining Force	US 109,90	Eight Man	DV 189,00
Kick Off	DV 119,90	Mega Drive		Smash TV	US a.A.	Fatal Fury 2	DV 369,00
King Arthurs World	DV 124,90	Konsole	199,00	Sonic the Hedgehog	DV 69,95	First Samurai	a.A.
Lemmings	DV 104,90	Action Replay	109,90	Sonic 2	DV 69,95	King of Monsters	DV 189,00
Lost Vikings	US 109,90	Aerobiz	US a.A.	Splatterhouse 3	US a.A.	King of Monster 2	DV 189,00
Mario Paint	DV 89,90	Alien 3	DV 99,95	Sports Talk Baseball	US a.A.	Magician Lord	189,00
Mario is Missing	US 119,90	Amazing Tennis	US 109,90	Starflight	DV 124,95	Mutation Nation	DV 189,00
Mech Warrior	US 109,90	Another World	DV 99,95	Steel Talons	US a.A.	Nam	DV 189,00
Mickey Mouse Magical Quest	DV 109,90	Aquatic Games	DV 99,95	Streets of Rage 2	US 139,90	Sengoku 2	DV 369,00
Mortal Combat	DV a.A.	Arielle - Die Meerjungfrau	DV 89,95	Strider II	DV 99,95	Super Sidekicks	DV 299,00
MVP Football	US 109,90	Batman Returns	DV 89,95	Summer Challenge	US 99,90	Trash Rally	DV 369,00
MMA All Star Challenge	DV 109,90	Battle Toad	US a.A.	Tale Spin	DV 89,95	Wing Combat	DV 369,00
NHLPA Eishockey	DV 109,90	Bubsy	US a.A.	Talmit's Adventure	DV 124,95	World Heroes 2	DV 379,00
Parodius	DV 119,90	Bulls vs Blazers	US a.A.	Taz Mania	DV 79,95		
Pierr le chef	DV 129,90	Chester Cheetah	US a.A.	Team USA Basketball	DV 79,95		
Pilot Wings	DV 89,90	Chuck Rock	DV 69,95	Terminator 2	DV 79,95		
Player Manager	DV 119,90	Cool Spot	DV 99,95	The Flintstones	US a.A.		
Pockey Rocky	US 109,90	Corporation	DV 99,95	Thunder Force 4	DV 89,90	Magic Game	
Populous 2	US a.A.	Cyborg Justice	DV 99,95	Tiny Toons	DV 94,90	Hunter (MGH)	
Powermonger	DV 119,90	Desert Strike	DV 59,90	ToeJam & Earl	DV 99,95	Mega Drive + SNES	679,00

WIR KAUFEN UND VERKAUFEN AUCH GEBRAUCHTE SPIELE!

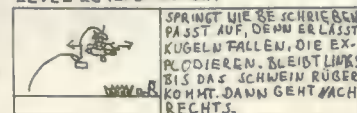
INTERFACE

LEVEL 27

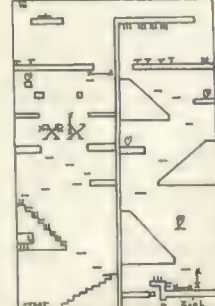


Fortsetzung Tiny Toon Adventures

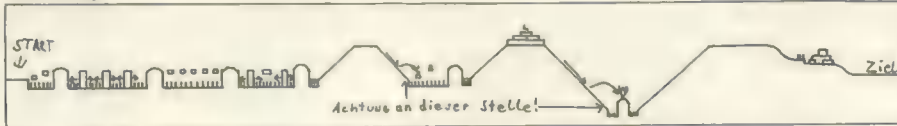
LEVEL 28 (ENDGEGNER)



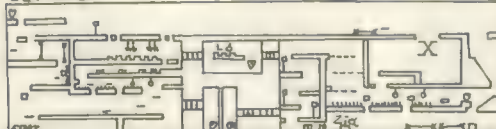
LEVEL 29



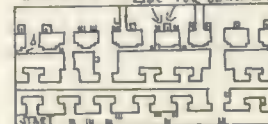
LEVEL 28



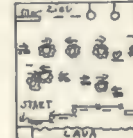
LEVEL 31



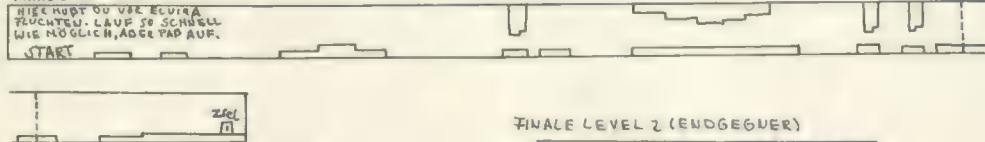
LEVEL 32-1



LEVEL 32-2



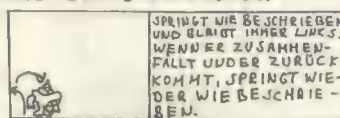
FINALE LEVEL 1



LEVEL 32-3



FINALE LEVEL 2 (ENDGEGNER)



FLASHBACK - Videogames -, Inh. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen
*** Tel.+Fax: 02307/61532 (24 Std. Bestellannahme) ***

SUPER NINTENDO

GAME BOY

Action Replay Pro dt.	109.95	Super Mario All-Star	97.95
Alien 3	125.95	Super Star Wars	128.95
Amazing Tennis	132.95	Super Strike Eagle	129.95
Asterix	125.95	Super Turrican	119.95
B.O.B.	117.95	Test Drive II	128.95
Babsy	117.95	The Lost Vikings	117.95
Batman Returns	125.95	Tiny Toon Adventure	125.95
CalRipken Jr.Baseball	133.95	Tom & Jerry	121.95
Congo's Caper	117.95	Wing Commander	133.95
Cosmo Gang	135.95	WWF Royal Rumble	133.95
Cybermator	125.95	SCORE MASTER Joy.	92.99
Fatal Fury	125.95	SV336 PRONEO I Joy.	89.99
First Samurai	125.95	SV338 TOPFIGHTER	129.99
John Madden Football	117.95	alle Spiele mit dt. Anleitung	
King Arthur's World	128.95		
Mechwarrior	149.95		
Mortal Kombat	141.95		
NBA All-Star Chal.	117.95		
NHLPA Hockey 93	125.95		
Outlander	133.95		
Pop'n Twin Bee	125.95		
Populous	116.95		
Powermonger	125.95		
Shadowrun	129.95		
Shanghai	143.95		
Star Wing	117.95		
Streetfighter 2 TURBO	139.95		
Super Bomberman 93	119.95		
Super Drivin SuzukiFI	131.95		

MEGA DRIVE

Action Replay Pro dt.	129.00
B.O.B.	119.95
Fatal Fury	119.95
Flashback	119.95
Jungle Strike	119.95
Mortal Kombat	129.95
NBA All-Star Challenge	109.95
Robocop 3	109.95
Shining Force	139.95
Ultimate Soccer	119.95
SV434 SG PROPAD	39.99
weitere News lieferbar.	

Action Replay	89.95	Wir liefern
Asterix	69.95	auch fürs:
Mortal Kombat	79.95	Atari 2600
Mystic Quest	69.95	Master System
NBA-All Star Chal.2	69.95	MEGA CD
Spideyman 3	69.95	NEO-GEO
Titus the Fox	69.95	NES

GAME GEAR HARDWARE

Global Gladiators	89.00	ATARI LYNX II
Mickey Mouse 2	89.00	199.00
Predator 2	89.00	GAME GEAR
Tom + Jerry	79.00	249.00
WWF Steelcage C.	89.00	MEGA DRIVE
TV TUNER	149.00	199.00
		SUPER NES
		199.00

LYNX

Battlewheels NEU	89.00	An-und Verkauf
Dinolympics	79.00	von gebraucht
Dirty Larry	79.00	Spiele.
European Soccer C.	79.00	
Gauntlet	39.95	
Joust	79.00	
Klax	49.95	
NFL Football	79.00	
Pitfighter	79.00	
Cleaning Kit	39.95	



Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Umtausch ausgeschlossen (ausser defekte Ware).
Preisliste gegen frankierten Rückumschlag DM 1,- (Bitte System angeben).

Versand per Vorkasse + 5 DM oder per Nachnahme + 10 DM. Auslandsbestellungen nur per Vorkasse + 15 DM.

Prinz Manuel Schrange zu Niederkassel geleitet den orientalischen Erbfürsten sicher durch die Verliese des Palastes. Mit seinen Tips Karten im Gepäck sind Fallen und unliebsame Überraschungen kein Thema mehr.

Allgemeine Tips:

Ihr solltet versuchen, Gegner so schnell wie möglich zu erledigen, indem ihr sie mit mehreren aufeinanderfolgenden Attacken angreift. Versucht, eure Feinde in Abgründe oder Fallen zu drängen. Wenn ihr es vermeiden wollt, selbst getroffen zu werden, solltet ihr nahe an den Gegner herangehen, einen Angriff von ihm abwehren und postwendend selbst zuschlagen. Diese Technik funktioniert bei jedem Gegner, nur der zu wählende Abstand variiert. Um einen starken Gegner schnell zu besiegen, solltet ihr ihn in eine Ecke drängen und dort mit schnell aufeinanderfolgenden Schlägen attackieren, da er so nicht parieren kann.

Prince of Persia (Super Nintendo)

FALLEN & WEGE

—	=	normaler Boden
■	=	lose Steinplatte
■	=	Lava
■	=	Schalter
■	=	Tür
■	=	Levelseingang
■	=	Levelausgang
■	=	Teleporter
■	=	Spiegel
■	=	Geheimgang
■	=	Rollband (Pfeil in Laufrichtung.)
■	=	Speere
■	=	Guillotine
■	=	Gewichtspendel
■	=	Flammenwand
■	=	Sichelpendel
■	=	Stabfalle
■	=	Todessauer

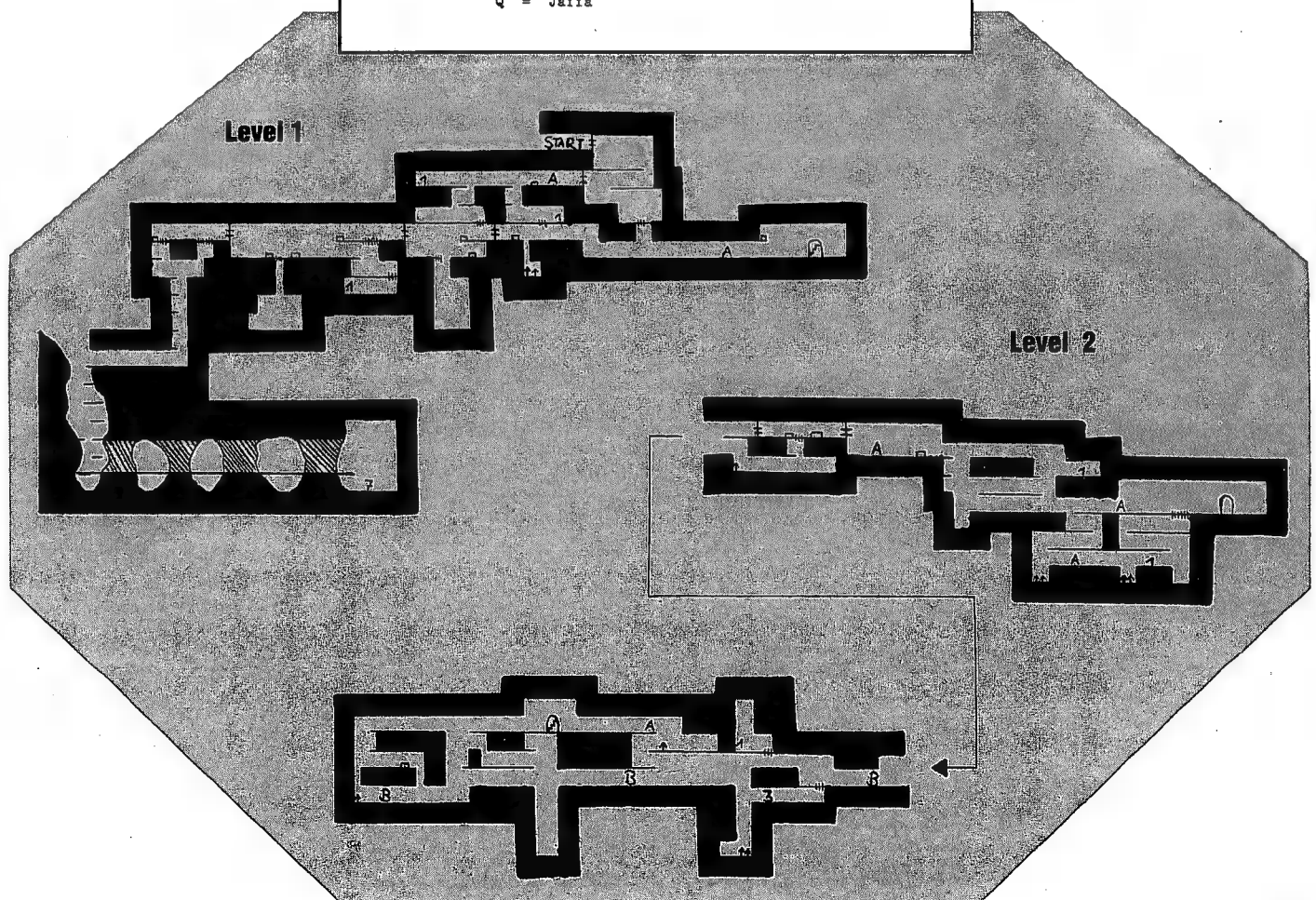
TRÄNKE ■ GEGENSTÄNDE

1	=	Kraft
2	=	Gift
3	=	Heilung (Maximum 15)
4	=	Schweben
5	=	Umkehrer
6	=	Todesgift
7	=	Säbel

GEGNER & CHARAKTERE

A	=	Soldat (3)
B	=	Soldat (4)
C	=	Soldat (5)
D	=	Soldat (6)
E	=	Soldat (7)
F	=	Soldat (8)
G	=	Skelett (Zerfällt nach einem Treffer, steht bald wieder auf.)
■	=	Skelett (Kann nicht mit der Waffe besiegt werden.)
I	=	Skelett (Zerfällt nach neun Treffern, steht jedoch wieder auf.)
K	=	Amazone (6)
L	=	Politiker (8)
M	=	Ritter (10)
N	=	Ritter (12)
O	=	Dämon (13)
P	=	Schattenbruder
Q	=	Jaffa

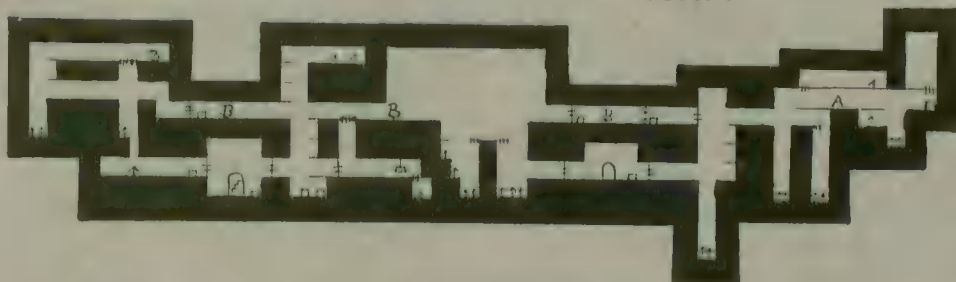
Um mit dem Dämon, der Euch in Stufe 17 heimsucht, fertig zu werden, solltet ihr ungefähr auf Säbellänge an ihn herangehen, zuschlagen und danach den von oben kommenden Totenköpfen ausweichen. Außerdem solltet ihr darauf achten, nicht unter den springenden Dämon zu geraten. Um schließlich den Entscheidungskampf gegen Jaffa zu gewinnen, müßt ihr bei dessen erstem Erscheinen schnell auf ihn zulaufen, den Säbel ziehen und danach den ersten Treffer landen. Anschließend solltet ihr seine Zauberei mit der Klinge angreifen, um diese so zu neutralisieren. Dann auf ihn zugehen und ihm einen weiteren Treffer zufügen. Dies wiederholt ihr, bis er nur noch eine Energieeinheit besitzt. Sobald dies eintrifft, schrumpft der treulose Minister, zieht sein Krummschwert und greift Euch mit 15 Energieeinheiten an. Nun müßt ihr ihn einfach in eine Ecke drängen und so kurzen Prozeß mit ihm machen.



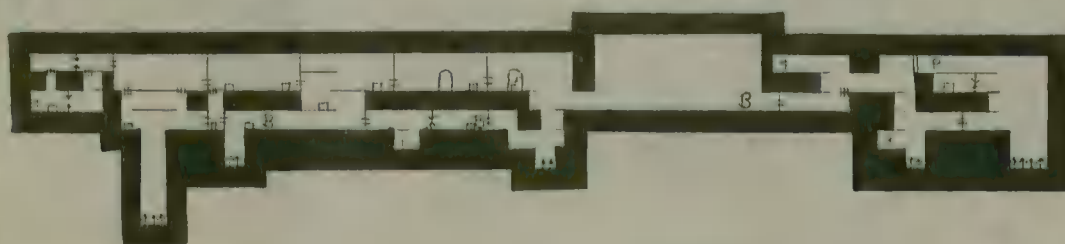
Level 3



Level 4



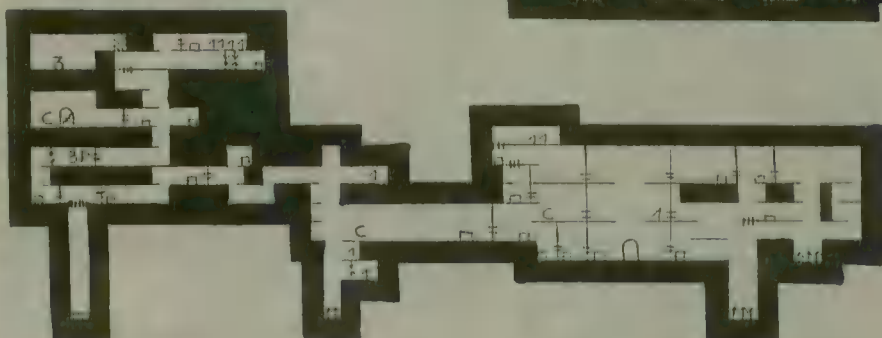
Level 5



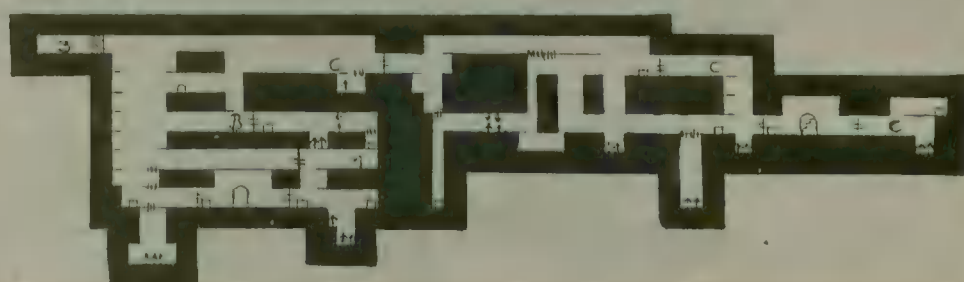
Level 6

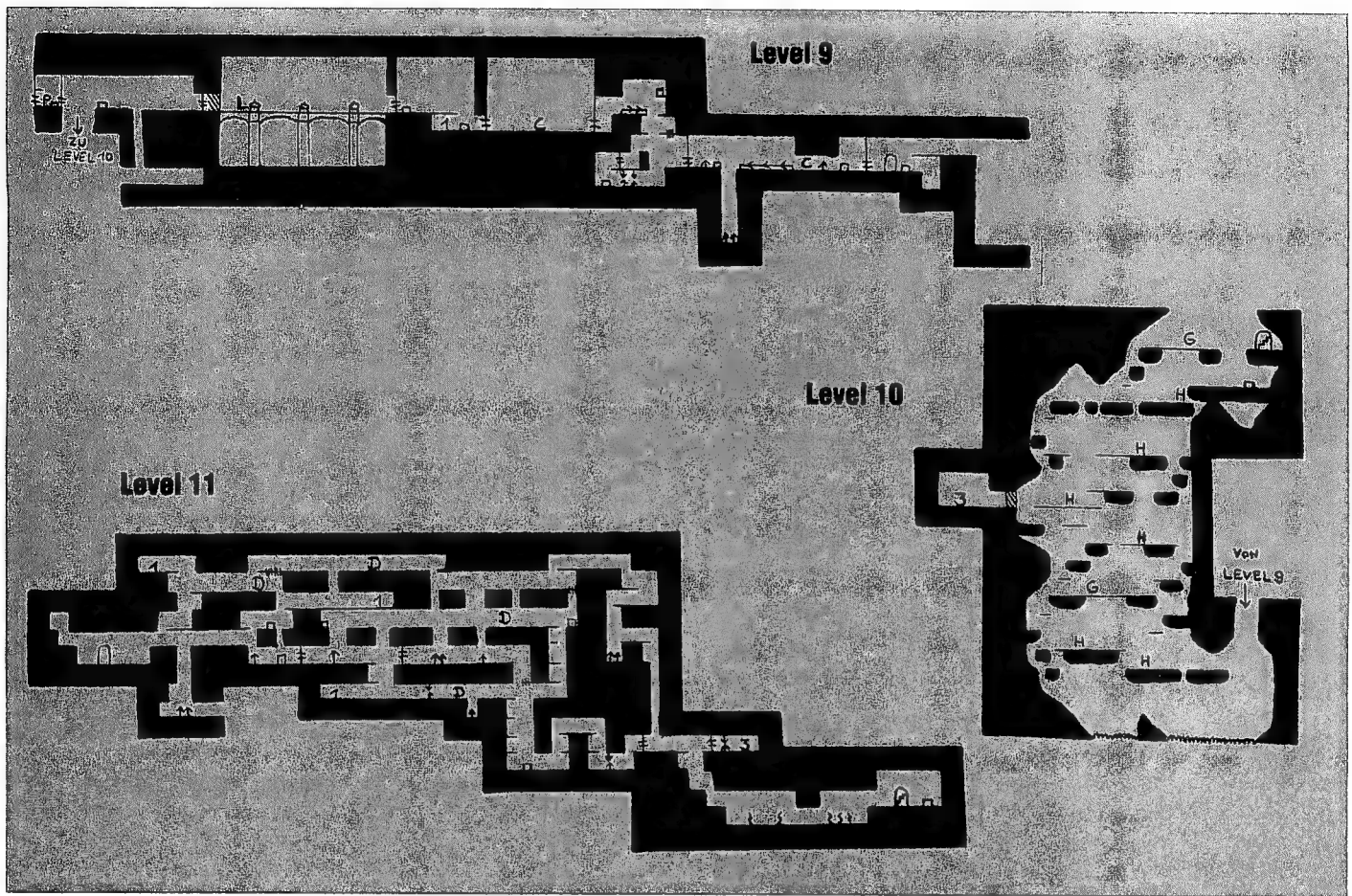


Level 7



Level 8





Wir grüßen den IFA-EH-Verband Essen mit ein MITGLIED! auf Anfrage!

ANGEBOT DES MONATS! (wegen des großen Erfolges!)

198,98 DM

Action Replay Pro FX SNES mit Spiel nach Wahl aus folgenden Titeln:

S. Star Wars - Parodius - Fixelay - Desert Strike - WING COMMANDER - POPULOUS (dt. Versionen)

Fordert kostenlose Anime-Club-Info's an! ACOG!

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!

JETZT AB 39,99 DM!!!

Titel:
Legend of the Overfiend I & II je 59,99 DM
Warriors of the Wind 39,99 DM
Akuma Bean 49,99 DM
Fist of the Northstar 59,99 DM
Mortal Kombat Crisis I bis VIII ab 59,99 DM
Cyril Freeman I 59,99 DM
Maze 50 Filme im Engl. (VHS)

Barrierefreie (auch Laser Disc) gegen
Altersnachweis!
Wir besorgen jeden Film!!!

NEO GEO

Samurai Showdown 368,99 DM
Art of Fighting II 389,99 DM
Big Hunter 389,89 DM

ACHTUNG!

Import und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Vorbestellservice mit Nachbestellung!
Alle deutschen Spiele-LIEBhaber!
Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!

SEGA - CD!!!

PAL oder US ab 599,99 DM
CDX-Adapter 89,99 DM
Stoker's Dracula 111,11 DM
Hurricane Golden Axe 111,11 DM
weitere News call ...!

SUPER NES

Super Aleste dt. 127,99 DM
Mario is missing dt. 129,99 DM
Bubsy the Bobcat dt. 119,99 DM
Super Strangerville dt. 129,99 DM
Starwing dt. 119,99 DM
WWF II R. Rumble dt. 119,99 DM
Alien III dt. 126,99 DM
Batman Returns dt. 126,99 DM
Mortal Combat dt. (limitiert!) 129,99 DM
Joystick J.B. King dt. 119,99 DM
Jurassic Park dt. 129,99 DM
Asterix dt. 119,99 DM
The Lost Vikings dt. Textel! 119,99 DM
Super Mario Allstars dt. 94,99 DM
Jaguar SF-3 DF/Galaxy 29,99 DM
PGA-Kahel 50/60 dt. 49,99 DM
über 100 dt. SNES-Titel lieferbar!!!
Weitere Neuheiten call!
Vorbestellservice für alle Neuheiten
(Presorder!)
div. Hardwareumbauten call!!



Screenshots von S. Star Wars Tank Police

MANGA
VIDEO

GAME SYNDICATE Fr. 69 · 56239 Sellers **TEL 02626/1320 & 3658 · FAX 1281**

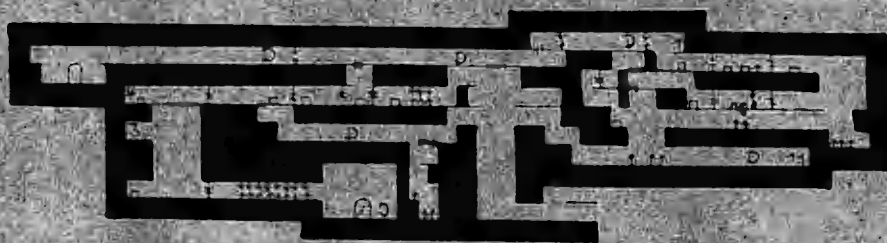
LADENGESCHAFTE: HANZ-Computersysteme, Dr. Wolff-Str. 2 (City-Arkaden) 65549 Limburg-Lahn

Dealers Welcome!!

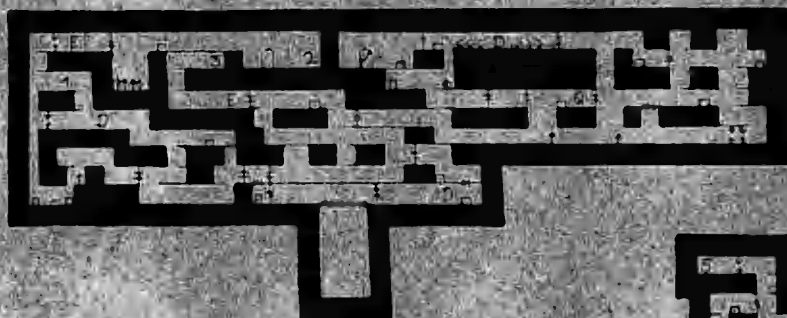


Anzeigen und Werbung vorbehalten. Druckfehler keine Haftung.

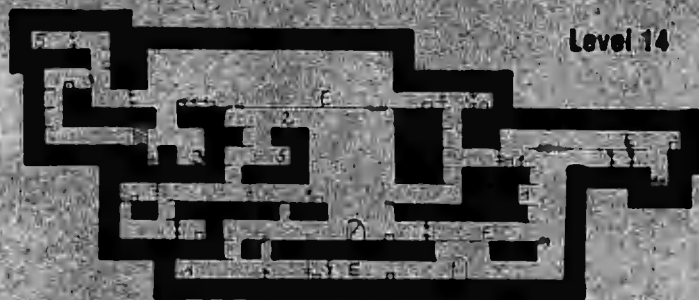
Level 12



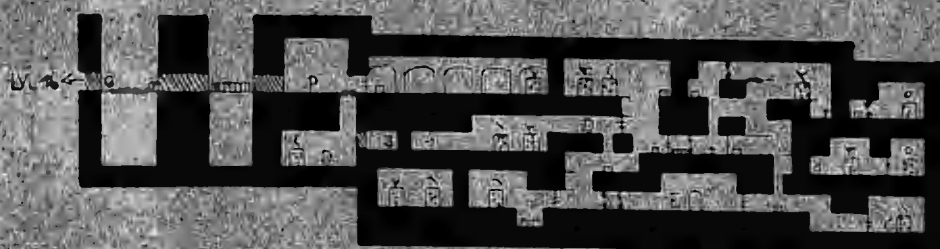
Level 13



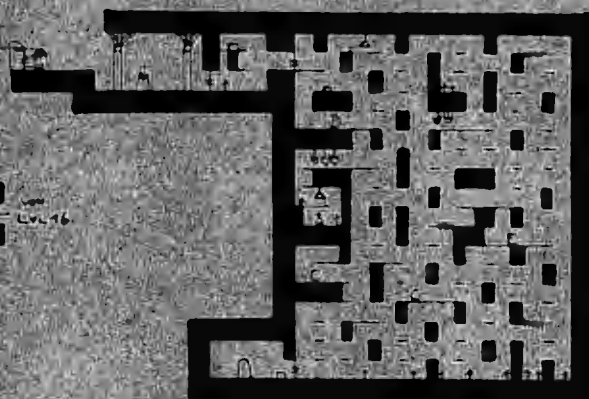
Level 14



Level 15



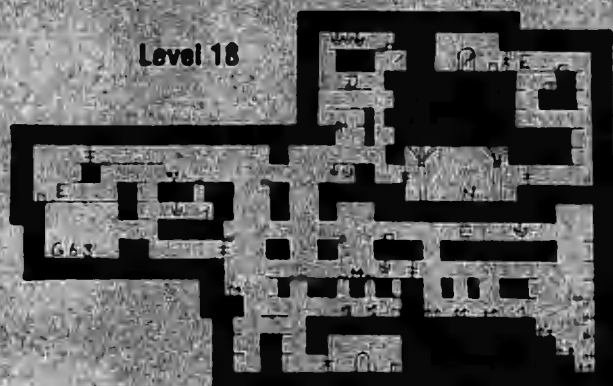
Level 16

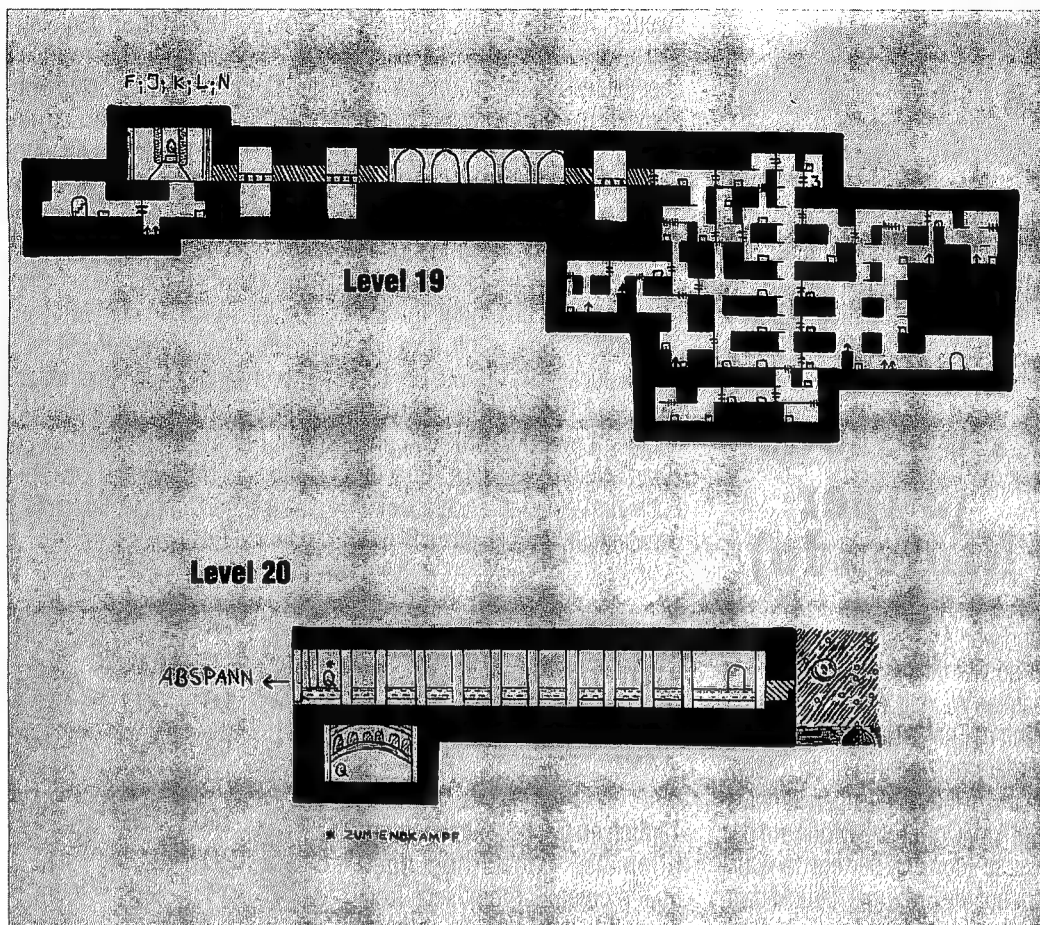


Level 17



Level 18





Videospiele? Geräte? Neuheiten? € € € **gimme all!!** € € €



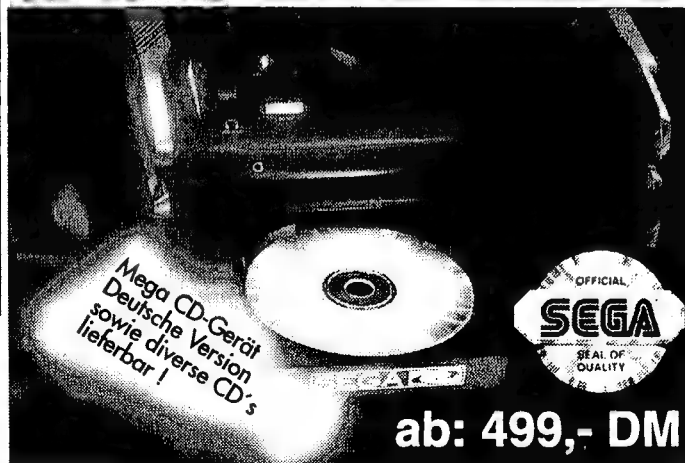
Manga Videos
Viele neue Anime's eingetroffen!

Mega Drive:
M. Drive 2 Gerät 229,-
Jungle Strike 129,-
Shining Force 129,-

Super NES:
Super Turracan US 119,-
Streetf. Turbo US 169,-
Battle Toads US 129,-
Bubsy US 119,-
Bomberman US 129,-
Starwing DT 119,-
und viele Titel mehr....

MEGA CD-ROM

SEGA HIGH INTENSITY CD-ROM SYSTEM FOR GENESIS



Wir führen ALLE Artikel für:
SEGA MEGA DRIVE, NINTENDO SUPER NES,
NEO GEO, TURBO DUO sowie ZUBEHÖR

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen ■ Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen, bitte vor Bestellung erfragen.

CWM
Schmiedestraße 5
38667 Bad Harzburg

Computerversand und Shop



tagsüber

18-21 Uhr

05322-54081

06404-1296

RUNDEAX-INFO!
kostenlos & unverbindlich!
Sie haben ein Fax-Gerät? dann rufen Sie uns an!

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Super Turrican (Super Nintendo)

Fans von Chris Hülsbecks Klängen warten sehnsüchtigst auf Christoph Simbecks (München) Cheat, um beim Robot-Tohuwabo in das Musik-Menü zu kommen.

Im Optionsmenü geht Ihr auf "exit", so daß es "highlighted" ist. Dann R,L,X und A gleichzeitig gedrückt halten und "select" betätigen. Nun sucht man sich das passende Musikstück aus.

Super Tennis (Super Nintendo)

Und gleich noch mal Sebastian Weigelt: Mit diesen Tips und Cheats wird das Spektakel im Grünen gleich noch mal so interessant.

Gebt im Player-Select L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R und X auf dem zweiten Pad ein. Wenn nun die Musik wechselt, könnt Ihr einen beliebigen Spieler auswählen, der volle Kraft hat. Um die Chancen im Spiel zu verändern, drückt Ihr auf dem ersten Pad "select" und auf dem zweiten R, R, links, unten, B, A, L und noch mal L. Nun müßte ein Applaus zu hören sein. Drückt nun noch B auf dem ersten Pad. Die

Null oben ist Eure "Energie" und die untere die des Gegners. Zum Ändern der Zahlen benutzt A. Um die Zeit anzuhalten, müßt Ihr L auf dem zweiten Pad drücken.

Populous (Super Nintendo)

Und weil's so schön war und weil so viel Interessantes weiß: Sebastian Weigelt, die Dritte! Hier erzählt er Euch, wie Ihr bei der Götterdämmerung in einen Stage-Select-Modus gelangen könnt. Geht im Conquest-Mode auf das Pause-Icon und bewegt den Cursor auf die Erdkugel. Drückt dazu L, dann A, gefolgt von R, Y, B, X, A und Select. Laßt R los, drückt Select und gebt "Armageddon" gefolgt von Select ein. Wählt nun den Conquest-Mode.

King Of The Zoo (Game Boy)

Stefan Kötke aus Rosche ist der ungekrönte König des aus den Fugen geratenen Tiergartens. Freie Levelanwahl? Kein Problem: Geht auf den Characterscreen und drückt links, B und A. Danach erscheint auf dem Boden der rechten "Handecke" eine Nummer. Mit "oben" und "unten" könnt Ihr jetzt frei agieren.

Sonic 2 (Mega Drive)

Steffen Kasperavicius aus Hummeltal weiß noch was Nettes zum

zweiten Raseigel. Auf folgende Weise werdet Ihr zwar umständlich, aber interessant unverwundbar: Aktiviert die Levelanwahl, indem Ihr im Optionsmenü folgende Soundtests abruf: 19, 65, 09 und 17. Als nächstes drückt Ihr "Start", geht auf "Player 1" und drückt dann "Start" und A gleichzeitig. Im Levelanwahlmenü geht Ihr auf "Soundtest" und wählt folgende Musikstücke: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Geht nun auf einen beliebigen Level und drückt A und "Start" gleichzeitig. Jetzt könnt Ihr Euch zum einen in andere Dinge verwandeln (drückt dazu B und

Sonic geht als Ring an den Start - drückt A für weiteres Verwandeln und C, um das gewünschte Sprite ins Spiel einzubauen). Zum anderen könnt Ihr, wenn Ihr ohne "Verwandlung" spielt und zum Springen nur A oder C verwendet, immer wieder ins Spiel einsteigen, wenn Ihr getötet werdet. Dazu geht Ihr so vor: In dem Moment, in dem Sonic stirbt, drückt Ihr B und verwandelt Euch in einen anderen Gegenstand. Damit habt Ihr dem Tod ein Schnippchen geschlagen. Um wieder ins Spiel einzusteigen, drückt Ihr einfach noch mal B.

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Battle Bull (Game Boy)

David "Skyblaster" Latotzky aus Berlin liefert seine Codes mit Bestausstattung: Alle Waffensysteme, Motoren, Jumps und Schaufeln sind inklusive!

01 BJ**
02 BN**
03 BS**
04 BX**
05 B2**
06 B6**
07 B\$**
08 MD**
09 MJ**
10 MN**
11 MS**
12 MX**
13 M2**

14 M6**
15 M\$**
16 XD**
17 XJ**
18 XN**
19 XS**
20 XX**
21 X2**
22 X6**
23 X\$**
24 7D**
25 7J**
26 7N**
27 7S**
28 7X**
29 72**
30 76**
31 7\$**
32 GD**
33 GJ**
34 GN**
35 GS**
36 GX**
37 G2**
38 G6**
39 G\$**
40 RD**
41 RJ**
42 RN**
43 RS**
44 RX**
45 R2**
46 R6**
47 R\$**
48 2D**

Super Castlevania 4 (Super Nintendo)

Was lange währt, wird endlich gut: Durch die Übergabe der Tips-Ecke gingen die Codes zum großen Vampirpeitschen einstweilen verschütt. Gut, daß Jens Kruse nochmal einen Nachschlag parat hatte.

Ebene 2			
T			T
A			H
T			
S I M O N			

Ebene 3			
T			H
A			H
H			
S I M O N			
Ebene 4			
T			
A	T		H
	T		A
	A		
S I M O N			
Ebene 5			
T			T
A			H
			A
T	A		
S I M O N			

Ebene 6			
T			T
A	T		H
	T		A
T	A		
S I M O N			
Ebene 7			
T			
A	H		H
	H		T
	T		
S I M O N			
Ebene 8			
T			T
A	T		H
	T		T
T	T		
S I M O N			

Juwelenfledermaus			
T			H
A	T		H
	T		T
H	T		
2. Dämon			
H			
A			H
		A	
Mumie			
T			A
A	H		H
	H		H
A	H		
3. Dämon			
H			
A	A		H
	A		
		A	
1. Dämon			
T			H
A			H
			H
H	H		
Dracula			
H			
A	T		H
	T		A
		A	

Godzilla (Game Boy)

Die Erde bebt, die Städte wanken, wir bibbern vor Godzillas Pranken. Roger Stettler aus Biglen, Schweiz, nicht. Er weiß, wie Ihr dem Kult-Saurier frühzeitig den Garaus macht. Mit dem Paßwort

4M7BNK634T3PS3RX4

müßt Ihr nur noch einen Level schaffen, um das Ende zu sehen.

Bulls Vs. Blazers (Mega Drive)

Besten Dank Oliver Wegmann aus Mettmenstetten, Schweiz! Er begleitete die glorreichen Bulls bis ins Finale gegen die Supersonics.

Bulls - Heats:

1:1	1XVBLCBF
2:1	1XVBLBVC
3:2	1XVBGCVF

Bulls - Celtics:

0:0	1XZBGBBC
1:0	1XZBGGBC
2:0	1XZBGDBB
3:0	1XZBGJBB

Bulls - Pistons:

0:0	1XXCGBBH
1:0	1XXCGVBH
2:0	1XXCGLBG
3:0	1XXCG2BG

Bulls - Supersonics:

0:0	1XOCGBBG
1:0	1XOCJBBJ
2:1	1XOWHBBB
3:1	1XOWKBBC

Schluß:

1XWWGBBC

Level 2-6:	2063
Level 2-7:	0034
Level 3-1:	5453
Level 3-2:	1405
Level 3-3:	2445
Level 3-4:	7414
Level 3-5:	4422
Level 3-6:	1462
Level 3-7:	2432
Level 4-1:	6154
Level 4-2:	5102
Level 4-3:	0142
Level 4-4:	2113
Level 4-5:	6123
Level 4-6:	2162
Level 4-7:	0135
Level 5-1:	1203
Level 6-1:	6655
Level 6-2:	3605
Level 6-3:	1642
Level 6-4:	2612
Level 6-5:	6622
Level 6-6:	3662
Level 6-7:	7632

Super Bomberman (Super Nintendo)

Patrick Popitz aus Finsing ist mindestens so ein großer Bombenleger wie wir. Der Pyromane hatte sogar neben dem Luntezündern noch Zeit, alle Codes zu notieren.

Level 1-2:	6502
Level 1-3:	4545
Level 1-4:	6514
Level 1-5:	2525
Level 1-6:	7564
Level 1-7:	2533
Level 2-1:	6052
Level 2-2:	4005
Level 2-3:	7042
Level 2-4:	3014
Level 2-5:	1023

Banana Prince (NES)

Christian Gottschow aus Bergheim macht sich wieder einmal mit nützlichen Codes beliebt. Alles Banane oder was?

Da die Codes mittels Zeichen eingegeben werden, hat sich Christian folgenden Schlüssel ausgedacht, um die Sache zu erleichtern:

B = krumme Banane
K = halb geschälte Banane
O = ganz geschälte Banane
X = Bananenschale

Level	Code
1-2	KBBKBBBB
1-3	XBBOBBBBK
2-1	BBBXKBBK
2-2	XBKBBBBK

Im Level 1.2 solltet Ihr den zweiten Felsbrocken nicht zerschlagen, um durch das Abzugsrohr wieder an den Anfang zu gelangen. Jetzt sind alle Extraleben und -waffen noch einmal da! Wenn Ihr diesen Vorgang wiederholt, bekommt Ihr 9 Leben und beliebig viele Extrawaffen.

Bei der mit X gekennzeichneten Stelle in Mission 4 (siehe Karte), befindet sich ein ziemlich großer, weißer Stein, der sich mit der Winde aufnehmen läßt. Wenn Ihr nun Euren letzten Hubschrauber verliert, erscheint nicht etwa "Game Over", sondern Ihr habt wie durch ein Wunder wieder drei neue Leben erhalten.

Daß bei diesem Spiel nicht nur die Aussprache des Namens Schwierigkeiten bereitet, hat auch Stefan Hartmann aus Ilvesheim gemerkt. Doch er wußte sich und damit auch Euch zu helfen:

Level	Ort	Code
2	Catacombs	MWTV
3	Palace Of Hate	KVSW
4	Cave Of Darkness	KVMW
5	Catacombs Of Akuma	RQNJ
6	Cursed Palace	VKX4
7	Hannya Shogun	NZ1N
8	Watery Prison	Z66F

Batman - Revenge Of The Joker (Mega Drive)

Freies Umherflattern in allen Le-
veln verspricht Thomas Müller
aus Königsbrunn mit seiner Le-
velanwahl.

Im Paßwort-Screen gebt Ihr 5257 ein. Nun müßten am unteren Bildschirmrand Pilzsymbole erscheinen. Wenn Ihr jetzt z.B. 1200 eingibt, landet Ihr im Level 1-2.

Batman Returns (Mega Drive)

Spitzzohr Sebastian Scharpen aus Cuxhaven hilft frustrierten Blaumännern auf die Sprünge.

Mario Is Missing (Super Nintendo)

Moritz Allmaras aus Stuttgart hat sich in den grünen Luigi-Klempnerkittel geworfen und nach langer Suche seinen heißgeliebten Bruder Mario wiedergefunden.

Level	Code	2-3	X18Z5F1
1-1	WCLCNCW	2-4	X*R95WK
1-2	TFD5PLC	2-5	*SKGNCF
1-3	22P5MBG	3-1	YVBP52L
1-4	7H4S4PV	3-2	YV3SPS4
1-5	GPY14MX	3-3	5Y4Z5K7
2-1	CFQW46F	3-4	5567M28
2-2	6BSZMDY	3-5	29CSL*M

**Kurz, aber
knackig**

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Desert Strike (Super Nintendo)

Fliegeras Andreas Brand aus Mannheim hat in den bleihaltigen Wirren des Golfkriegs eine interessante Entdeckung gemacht.





Auf die Plätze ... fertig ... PC go!



PCgo!

= das neue PC - Magazin für die

Die erste Ausgabe erscheint am 15. September

PCgo!

heißt Faszination!
Hobby! Aktiv sein!
Mitmachen!

PCgo!

PC ist Ihr Hobby?
Lassen Sie sich
überraschen von den
vielen Ideen, die PCgo!
Ihnen jeden Monat
liefert!

PCgo!

Aktiv werden?
Legen Sie los!
PCgo! ist das Magazin
zum Mitmachen!

PCgo!

Wollen Sie Know-How?
Nutzen Sie die
Erfahrungen der
Spezialisten, die
für PCgo! schreiben!

PCgo!

PC noch schneller?
Kein Problem! PCgo!
macht Ihnen
Vorschläge, wie Sie
Ihrem Prachtstück
Spitzenleistung
entlocken!

PCgo!

PC optimieren?
PCgo! hilft beim PC-
Tuning! Schritt für
Schritt.

PCgo!

Angst vorm Lötkolben?
Große Ideen in PCgo!
zum Basteln und Löt
für den kleinen
Geldbeutel.

TUNING

Setzen Sie zuerst das Motherboard wieder ins Gehäuse, schließen alle Steckverbinder an und starten den ersten Testlauf ohne das Gehäuse zu schließen.

Der erste Start

Schalten Sie den Computer ein. In den meisten Fällen wird er einwandfrei booten. Dann nehmen Sie ihn so ein, ohne irgendwelche Änderungen im BIOS vorzunehmen. Booten Sie nicht vollständig, aber nicht vollständig, und wählen dort die Option "Advanced CMOS Setup" aus. Bei diesem Vorgang mußte es ohne Probleme booten. Dies noch immer nicht, vermindern Sie die Spannung der Speicherbausteine. Nach diesem Schritt sollte der Computer richtig booten.

30 Prozent schneller für 15 Mark



Auch ältere Computer lassen sich für wenig Geld zu Höchstleistungen anspornen. Ein neuer Quarz erlaubt eine bis zu 30 Prozent höhere Geschwindigkeit

Moderne Programme verlangen immer schnellere Prozessoren. Während vor drei Jahren ein 386er mit 25 MHz noch State of the Art war, ist er nun deutlich überfordert. Komplexere und rechenintensive Anwendungen, wie CAD, oder Malprogramme unter Windows, beanspruchen den armen Prozessor so stark, daß der Anwender wie der Teilnehmer eines Sitzstreiks wirkt.

Soll man jetzt den, vor einigen Jahren teuer bezahlten, Computer wegwerfen und eine neue schnellere Maschine kaufen? Die Computer werden ständig leistungsfähiger und das bei sinkenden Preisen. Für den alten Computer bekommt man deswegen auch kaum noch Geld. Sieht man die Kleinanzeigen durch, finden sich dort solche Computer zuhauf.

Es gibt aber eine Möglichkeit, das alte System aufzupeppen. Mit ein wenig Geld, ca. 10 - 15 Mark und etwas Bastelarbeit, läßt sich die Performance Ihres alten Systems um bis zu 30 Prozent steigern.

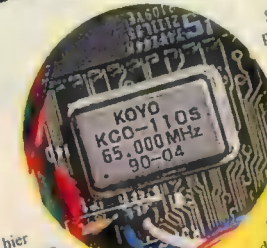
Die Performance eines Computers hängt neben anderen Kriterien in erster Linie vom Prozessor ab. Dieser wird mit einem Quarz getaktet. Bei den meisten Computern besitzt also ein Quarzoszillator mit 50 MHz. Im Computer wird dieser Takt einmal geteilt, um ein exaktes Rechtecksignal mit 50 Prozent Taktrhythmus zu erhalten.

Die meisten Prozessoren können ohne weiteres mit einer höheren Taktfrequenz als angegeben betrieben werden. Sie werden zwar etwas wärmer, aber die Temperaturerhöhung liegt in den meisten Fällen innerhalb der zulässigen Toleranzgrenzen. Trotzdem sollte der Prozessor mit einem Kühlkörper ausgestattet werden.

Tuning für den 386

Öffnen Sie zunächst den Computer. Auf der Hauptplatine, dem

Im Advanced CMOS-Setup wird die Hardware des Computers den neuen Taktrhythmus angepasst. Der Bus-Clock muß evtl. erniedrigt und ein Wait-State für den Speicherzugriff eingelegt werden. Für eine optimale Konfiguration sollte der Computer aber erst ohne Änderung hochgefahren werden.



hier nicht so wichtig, es funktionieren auch Quarze mit 60, 65 oder 62,375 MHz. Auf einigen Hauptplatinen ist dieser Oszillator allerdings fest eingelötet. Hier muß die Hauptplatine ausgebaut. Beschriften Sie diese alle Kabelverbindungen. Zuerst alle Kabelverbindungen ziehen Sie sie ab und schrauben das Motherboard nur von oben in die meisten Fällen nur von einer oder zwei Schrauben gehalten. Für einen sicheren Sitz sorgen Sie. Für einen sicheren Sitz sorgen Sie. Nach dem Lösen der Plastikstifte. Nach dem Lösen der Schrauben kann die Hauptplatine vorsichtig zur Seite gezogen und aus dem Gehäuse gehoben werden.

Lösen Sie nun den Quarz aus. In die freierwerdenden vier Bohrlöcher wird eine Präzisionsfassung gesteckt. Die überzähligen Beinchen sind vorher mit einer Zange aus der Fassung zu brechen. Nur die vier Eck-Pins bleiben in der Fassung. Der neue Quarzoszillator läßt sich nun leicht in die Fassung stecken. Der Zusammenbau erfolgt in umgekehrter Reihenfolge.



Der Aufbau

1. Öffnen des Computers
2. Alten Quarzoszillator aus der Fassung ziehen
3. Neuen Quarz einsetzen
4. Booten des Rechners
5. Falls er nicht hochfährt, im Advanced Setup den Bus-Clock erniedrigen und evtl. Wait-State erhöhen
6. Temperatur des Prozessors überprüfen, falls nötig, Kühlkörper aufkleben
7. Fertig Rechner

Windows-

CORNER

Windows ist ein so komplexes Betriebssystem, daß wohl kaum jemand alles darüber ständig ersinnen kluge Köpfe neue Tricks, wie man das ein oder andere fast perfekten System verbessern kann, besten finden Sie hier, in unserer Windows-Ecke.

Format im Hintergrund

Windows als Multitasking-Betriebssystem gestattet es ohne weiteres, neben dem Programm, mit dem man sich gerade selbst beschäftigt, auch eins oder mehrere im Hintergrund abzuwickeln. Dazu gehört auch der Format-Befehl.

Wenn man jedoch eine Diskette im DOS-Fenster formatiert und dabei das Programm wechselt (mit <ALT TAB>), stoppt das Floppy-Laufwerk. Woran liegt's? Ist der Format-Befehl nicht multitasking-tauglich?

Nein, die Ursache liegt ganz woanders: Der DOS-Eingabeprompt wird nicht einfach durch die Befehlszeile >Command.com< aufgerufen, sondern über eine PIF- (Programm Information File) Datei namens >dosprompt.pif<. Wenn Sie sich diese Datei mit dem PIF-Editor (Hauptgruppe einmal anschauen) fest, daß der Hintergrundbetrieb nicht zugelassen wird, hilft Ihnen rechts, Bilden Sie dieses Feld an und Sie die DFatei erneut.

Wenn Sie nun das nächste Mal das Fenster formatieren, ohne Probleme in eine neue Laufwerk wechseln, der Laufwerk läuft weiter. Wenn Sie sogar auf zwei Laufwerke formatieren, das Laufwerk die noch funktioniert. Alk von kein Sicherheit in De mer'en 3



Einige auf dem Motherboard sitzt der Leistungsbestimmende Quatz. Mit einem kleinen Lötballen wird der 60 MHz-Quatz ausgetauscht. Der neue mit 65 MHz verspricht eine Leistungssteigerung von ca. 30 Prozent.

System einige Zeit laufen. Erwärmt sich der Prozessor oder einige Bausteine im Rechner so stark, daß Sie sich nicht mehr mit der bloßen Hand berühren können, muß ein Kühlkörper her. In der Mitte des Kühlkörpers wird etwas Wärmepaste aufgetragen. Nun wird er schnell auf die IC gesetzt. Vorsicht! Sobald der Kühlkörper Kontakt mit der IC-Oberfläche bekommt, sitzt er sofort fest. Nachträgliches Aus-

genen PIF-Dateien (z.B. Format 720 KB; dort als Programmat.exe, falls vorhanden). Unter setzen Sie können werksbezogenen (720 KB) Vergessen Grund-B. Anse Komfo gramm matier teien den -- fach im V

ge
g
E

Der Videoband beginnt amüsant: Der amerikanische Präsident Clinton begrüßt die Anwesenden, verwandelt sich dann in den russischen Präsidenten Jelzin, dieser avisiert die nachfolgenden Filme und nach einer Metamorphose zu Bundeskanzler Kohl verabschiedet sich. Die Urlaubsfotos und Filmsequenzen danach stammen natürlich nicht vom Videoband, sondern kommen direkt von der



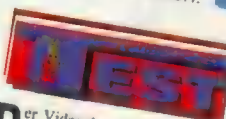
Die Highscreen PC-TV-Karte hat sogar einen TV-Tuner

Photo-CD. Die Bilder sind mit plastischen Schriften betitelt, die über den Monitor propellern und u einer Gleichschrittssequenz (wie der Mut gezeigt) fezt -iger Sound von Guns'n

ler ähnlich können Film-hon heute ablaufen. Da mand mehr ein, da ist

erklären oder etwas nützliches beibringen möchte, ist Multimedia die ideale Hilfe. Aber selbst wenn nur vorgefertigte Multimedia-Konserven konsumiert werden, lohnt es sich seinen PC mit auszustatten, denn jedes Spiel, jedes Lernprogramm (z.B. für den Führerschein), aber auch Reise-

Eindrucksvolle Grafik, Video, Sound und Animation werden künftig verstärkt bei Urlaubsfilmen, Lernprogrammen, aber auch Spielen das Publikum fesseln. Mit Multimedia sind viele Fragen verbunden, die wir hier klären wollen.



niemanden mehr langweilig und wahrscheinlich muß man sogar Platzkarten für das nächste Sofa-Medienspektakel verteilen. Natürlich wurde Multimedia nicht primär für den Privatmann erfunden, im Vordergrund stand von Präsentationen und Schulungen, Informationssysteme und Trainingsektionen, die früher immer unter ihrem starken Gähnfakmann kann mit Multimedia einleiten schon beschriebenes Urgratmierte Spiel. Auch wenn man den Kindern die große Welt

fürher, technische Unterlagen, Handbücher und bilderte Dateien werden interessanter und informativer.

Neues Zubehör

Zu Multimedia gehören in gleichem Maße Hardware und Software. Auf der Hardwareseite unterscheidet sich ein Multimedia-PC von einem herkömmlichen durch eine Soundkarte samt zwei externen Stereolautsprechern, eine Videokarte, ein CD-ROM-Laufwerk und eine Videokamera.

Das hört sich unter Strich zunächst recht teuer an, was es auch durchaus werden kann, muß es aber nicht. Auf eine Videokamera kann man oft verzichten, denn Bilder dürfen auch vom Videorekorder kommen. Außerdem gibt es z.B. bei Softline eine Men-Motiven. Soundkarten sind zum Glück recht preiswert geworden, gleichzeitig den Anschluß für das CD-ROM beherbergen. Bei der ren, denn sie ist das Herz des Bildes überhaupt in die Computer hineinzubekommen. Es gibt übrigens Karten, wie die von Vobis,

die über einen eigenen Fernseh-tuner verfügen und somit Fernseh-bilder direkt in den Computer einspielen können. Alle anderen Videokarten haben wenigstens einen FBAS-Eingang, oft aber auch ei-

Info Highscreen PC-TV-Karte

- Kompatible VGA- und SVGA-Monitore
- Hersteller: Vobis
- Preis: ca. 120,-
- Chipset: Philips 64180
- Hardwarekompression: 100%
- Videospeicher: 128 KByte
- externe Videoeingänge: S-Video, FireWire
- max. Frame GröÙe: 1024x768
- Grafikdarstellung: 256 Farben
- max. Auflösung: 1024x768
- 2D/3D
- Bildspeicher: 128 KByte
- Audiounterstützung: 16 Bit
- Anschlüsse: 1x VGA, 1x FireWire
- Unterstützung Video für Windows

Hardware-CORNER

Erste Hilfe Hardware b diese beiden Se. Kleine Ursach können gerade be PC große Wirkun zeigen. Wir helfer Ihnen mit einfachen Mitteln, den Fehler auszutricksen.

ser abgespült. Obwohl die Tasten keinen elektrischen Kontakt bewirken, müssen sie oft kommen von der klebrigen Flüssigkeit frei werden. Die Tastenmechanik arbeitet nlich äußerst präzise. Der Zucker würde r kurz oder lang die Tasten



In Multimedias res



3 Ausgaben für nur DM 9.-

Ihre PCgo! Start-Vorteile!

- Superpreisvorteile:
nur DM 3.- statt
DM 6,80
(Einzelheftpreis)
- Programmdiskette
im Start-Preis
enthalten
- Sie erhalten PCgo!
als erster, bevor Sie
es im Handel kaufen
können.
- Lieferung per Post
frei Haus

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

PCgo! Start-Coupon

Ja, ich möchte das Start-Angebot von PCgo! mit 3 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 3,- pro Heft, statt DM 6,80 (Einzelverkaufspreis). Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! nach dem Start-Angebot mit 3 Ausgaben dann regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 5,80 pro Heft statt DM 6,80 (Einzelverkaufspreis). Im anderen Fall teile ich 7 Tage nach Erhalt des letzten Heftes (3 Ausgaben) kurz mit, daß ich keine weiteren PCgo!-Hefte möchte. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

PCgo93

den privaten User Markt Technik

PCgo!

PC-Tuning leichtgemacht
SEITE 13 So optimieren Sie das Setup
SEITE 14 Fallen beim Speicherausbau

Der Multi-media PC
Die Ideale Ausstattung
Soundkarten ▶ Videokarten ▶ Speicher

Test: Festplatten unter 500 Mark
SEITE 24 Löhnen sich Billig-Platten?

Kurse zum Mitmachen
SEITE 66 MS-DOS 6.0 und Visual Basic

Bauanleitung Lüftersteuerung unter 10 Mark
SEITE 132

NEU
ab 15.9.93

PCgo!

Faszination pur,
das ultimative
Computer-Magazin für
Freizeit und Hobby

Jeden Monat aktuell,
jetzt zum Superpreis

Bitte einsenden an

PCgo!
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Fax 07132 / 959244



Grafisch fulminant: Ein kompletter Level in feinsten Alien-Grafik. Spielerisch liegt Turrican im oberen Drittel.

investiert haben. Mit der immensen Zahl an versteckten Extras ist *Super Turrican* eigentlich ein klassisches Suchspiel (etwa in der Art wie *Gods*), das unbarmherzige Zeitlimit verbietet widrigerweise jedoch ausgedehntes Stöbern. Es wird deutlich, daß die Entwickler versucht haben, ein Such- und Rätselspiel mit einem Action-Jump'n'Run zu verknüpfen. Der Versuch ist jedoch bei *Gods* besser gelungen. Zudem gibt's in *Super Turrican* noch einige unausgereifte Stellen – wenn Ihr beispielsweise in ein Loch fällt und nur noch auf den Ablauf des Zeitlimits warten könnt. Doch nun genug gemeckert – die Spielbarkeit hat Factor 5 prima hingekriegt, der Sound von Chris Hülsbeck bietet die gewohnte Qualität (in Dolby-Stereo) und die Grafik verdient ein Kompliment. *Super Turrican* hat keine Probotector-Klasse, macht aber dafür auch Einsteigern Spaß. Mit Paßwort oder Batterie hätt's eine echt runde Sache werden können.

jb

Stahlblech rostet nicht **Super Turrican**

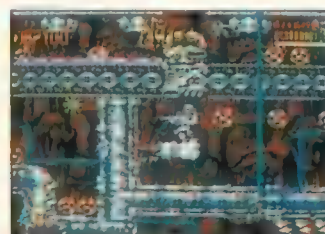
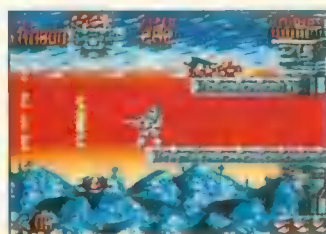
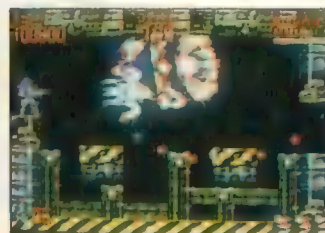
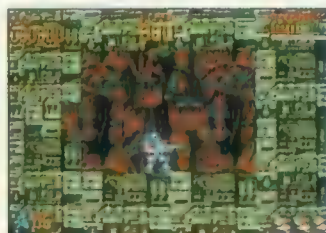
Auf Home-Computern ist er bekannt wie Mickey Mouse: Der Blechkumpel Turrican treibt schon seit Jahren sein Unwesen in der Softwarelandschaft. Das Spielprinzip ist nach wie vor relativ einfach: Ihr rennt und springt in Seitenansicht durch die futuristische Umgebung und zerbröseln auftauchende Feinde mit großem Kaliber. Art und Durchschlagskraft Eurer Wumme hängt von den aufgelesenen Extras ab. Wer nur durch die Gegend rennt, findet allerdings kaum eines, die Extra-Container sind nämlich unsichtbar. Erst durch einen Treffer erscheinen sie und spucken die Goodies aus. Schießt Ihr zu oft auf einen Container, zerplatzt er. Da die Behälter meist zusätzlich als Treppchen zu Bonusgegenständen und versteckten Abkürzungen dienen, solltet Ihr Euch also gut überlegen, ob Ihr ihn zer-schießt. Eine Spezialität von *Super Turrican* ist der Freezer. Mit ihm friert Ihr Feinde kurzzeitig

ein. Dann habt Ihr genug Zeit, den Widersacher mit der Wumme zu zerblasen. Wie in den anderen Turrican-Versionen kann sich Euer Android auch zum klassischen Rad zusammenrollen und auf Knopfdruck Minen verstreuen. Die Radenergie ist jedoch begrenzt und füllt sich auch nach einem verheizten Blechkumpel nicht mehr auf – Sparsamkeit ist also ratsam. Am

Ende jedes Levels lauert der obligatorische Endgegner, der die verschiedensten Bekämpfungstaktiken von Euch erwartet und überaus schwer zu besiegen ist.

gut

Gleich vorneweg: *Super Turrican* hinterläßt bei mir einen seltsamen Nachgeschmack. Ich werde den Eindruck nicht los, als sei das Spiel hingeschludert worden. Ich glaube kaum, daß die Jungs von Factor 5 viel Zeit zum Probespielen



Alles, was ein Action-Jump'n'Run braucht, findet Ihr auch in Super Turrican: Nette Geheimräume, fiese Gegner und große Kaliber

Spielertyp:

Hersteller: Factor 5

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, Soundmenü, 2 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

73%

Grafik

65%

Musik

56%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **76%**

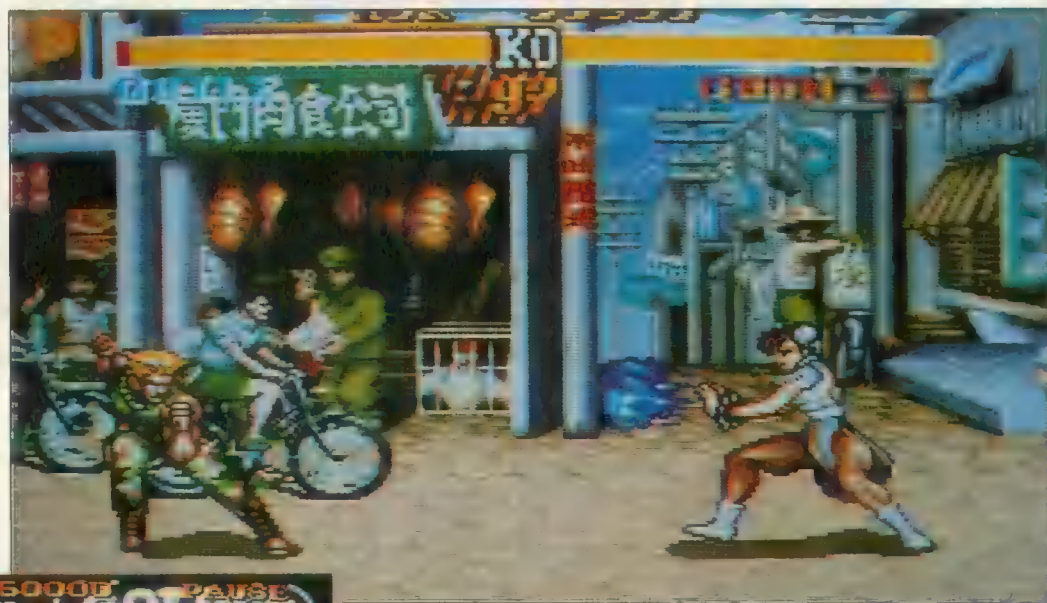
Next Generation

Street Fighter II Turbo

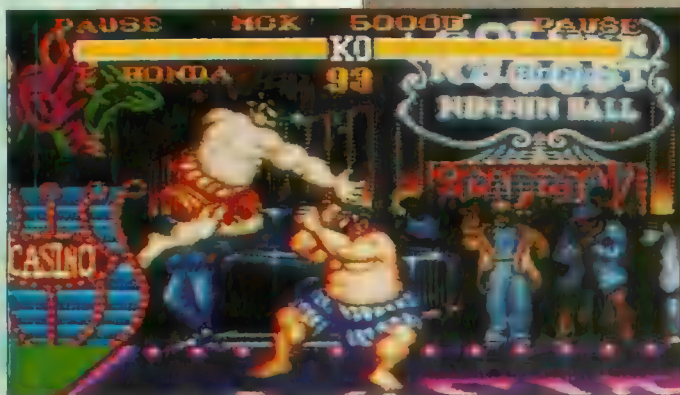


Mit Streetfighter II war Capcom seinerzeit an die Grenze des Realisierbaren gegangen: 16 MBit reizten die Modulkapazität für Super Nintendo weitgehend aus, manch einer fragte sich, wie man ein solch teures Modul noch rentabel produzieren könne. Ein knappes Jahr später ist die Kapazitätsgrenze der Module dank noch kompakterer Speicherbausteine um eine weitere Stufe nach oben gerückt. Capcom geht folgerichtig den nächsten Schritt und packt volle 24 MBit in die Module, die die Neuauflage des Prügel-Meilensteins tragen.

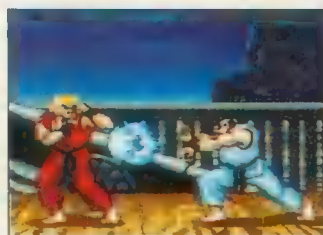
In der *Street Fighter II Turbo Edition* haben sich im Vergleich zum "normalen" Vorgänger eine ganze Menge Details geändert, auch wenn das Spiel auf den ersten Blick unverändert scheint. Aber auch nur auf den ersten Blick. So bedeutet z. B. der Zusatz "Championausgabe", daß



Mit den Feuerbällen erhält Chun Li eine wirksame Distanzwaffe.



Zwei Sumo-Ringer in Las Vegas: Die Honda-Twins.



Kaum verändert: "Schönlinge" Ken und Ryu im Zweikampf.



Ihr könnt auch die Endgegner frei gegeneinander einsetzen.

Ihr die letzten vier Endgegner (M. Bison, Balrog, Sagat und Vega) zu normalen Spielfiguren küren könnt. Beim Solospieler-Modus müßt Ihr gegen einen Kontrahenten mehr antreten - nämlich gegen Eure eigene Spielfigur, die Euch in drei farblichen Variationen begegnen kann. Ken erscheint beispielsweise einmal im roten Kampanzug (wie gewohnt) und einmal in Dunkelblau, Ryu einmal mit weißem Anzug und rotem Stirnband, einmal dunkelgrau mit blauem Stirnband etc. Gleiches gilt übrigens für den Zweispieler-

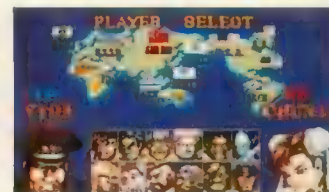
Ja wo fliegen sie denn? Zweimal Vega als sportlicher Drachenflieger.



ler-Modus: Auch hier lassen sich zwei gleiche Charaktere ohne irgendwelche Cheats direkt auswählen.

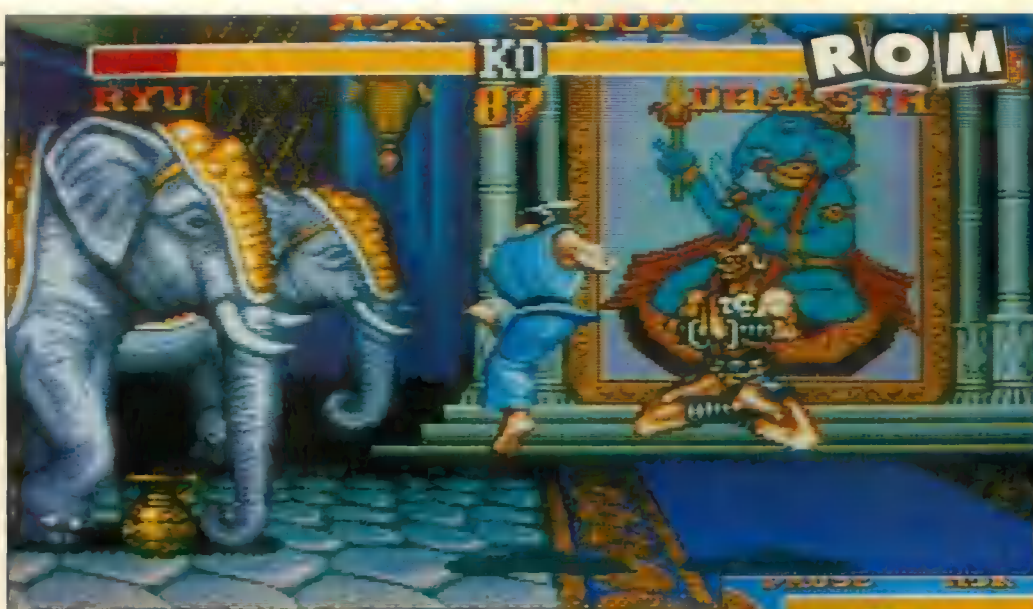
Beim Kampf fällt sofort auf, daß die Helden sich noch ein Stückchen flüssiger bewegen als vorher und daß sie vor allem eine Reihe zusätzlicher Spezi-

alattacken beherrschen. Eine wesentliche Neuerung hilft z. B. den unzähligen Chun-Li-Fans: Das chinesische Mädel kann jetzt Feuerbälle schleudern, auch wenn die Sondertechnik einiger Übung bedarf, um sie in hohen Handicaps sicher "an den Mann" zu bringen (links, links



Direkter Zugriff auf alle zwölf Charaktere - in allen Spielmodi.

unten, unten, rechts unten, rechts, Schlagbutton). Dhalsim z. B. schwebt in der Luft (was er früher nur nach Siegen tat), kann sich unsichtbar machen und an eine andere Stelle teleportieren. Fast jede Figur wurde mit irgendwelchen neuen Techniken ausgestattet. Auch die Hinter-



Dynamik des Schwebens: Dhalsim beherrscht neue Yoga-Techniken.



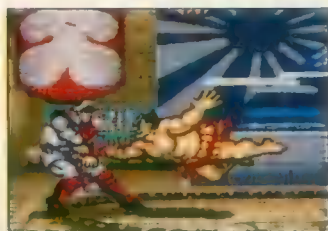
Heute ganz in Blau: An Söldner Guile hat sich nicht viel geändert.

grundgrafiken haben einige Details hinzugewonnen, wenn Capcom sich auch nicht von den bewährten Szenarios trennen wollte. Zumindest haben die Designer etwas tiefer in den Malkasten gegriffen und auch die Zuschauer bewegen sich ausgiebiger als vorher. Weiteren Speicherplatz haben die Entwickler an digitalisierte Spachausgabe vergeben – ob nun die Zuschauer begeistert jubeln, der Kommentator ein knackiges "you win" schmettert oder die Elefanten im Indien-Szenario lostrompeten. Street Fighter Turbo bietet zwei grundsätzliche Spielkonfigurationen: Im "Normal"-Modus spielt sich das Modul wie früher. Keine zusätzli-

chen Techniken oder Spezialattacken, einfach nur der "alte" Streetfighter II. In der Turbo-Option ist alles anders: Zunächst entscheidet Ihr Euch, wie schnell das Spiel laufen soll. Vier Sterne hinter dem "Turbo"-Menüpunkt heißen maximale Geschwindigkeit. Wohlgemerkt: Die Turbo-Regelung gibt's zusätzlich zu altbekannten Schwierigkeitsabstufung in sieben Handicaps. Mit zwei Sternen wird's schon extrem schnell, auf maximaler Geschwindigkeit haben nur noch reflexstarke Profis eine Chance. Zwar braucht Ihr nur noch Bruchteile der bisherigen Zeit, um Spezialattacken auszuführen, doch die Maschine greift schneller an.



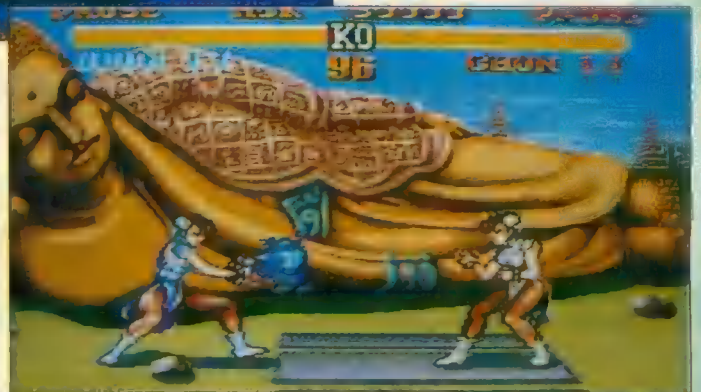
Leider nur in Bewegung witzig: Bisons Headbanger-Technik.



Uff: 240 Kilo fliegendes Schnitzel direkt in den Magen.

ROM CHECK

sorgen schon dafür, daß niemand größenwahnsinnig wird). Der Zweispielermodus gewinnt erheblich an Leben, weil Ihr mit verschiedenen Charakteren chancengleich gegeneinander antreten könnt. 240 bis 280 Mark für das Importmodul sind allerdings ein Preis, der auch für Fre-



Frauen-Catch: Chun Li gegen Zwillingsschvester macht Laune.



Urwald-Liebling Blanka hat ebenfalls Fliegen gelernt.

super

Die Turbo-Variante hat gegenüber dem Vorgänger zweifellos gewonnen, ohne auch nur einen Deut an Spielbarkeit zu verlieren. Die beeindruckende Kapazitätssteigerung auf 24 MBit wurde in erster Linie in opulenter Grafik und zusätzliche Digi-Sounds investiert. Mit den neuen Spezialattacken verschiebt sich das gesamte Kräfteverhältnis der Kämpfer: Die flinke Chun Li wird fast unschlagbar, die vier Schlußgegner büßen eine gute Portion an Schrecken ein. Vor allem im Solomodus tut Ihr Euch damit leichter. (die schnellen Attacken mit drei oder vier Turbo-Sternen

aks an die Schmerzgrenze geht. Abschließender Kommentar? Wir haben uns wirklich ernste Gedanken gemacht, um wieviel wir mit der Wertung hochgehen müssen. Immerhin ist Streetfighter II besser als je zuvor. Doch erstens ist's immer noch dasselbe Spiel und die gleiche Idee und zweitens kostet das Modul so viel, daß wir nicht allzu viel raufgehen... 5-Star/hu

Spieltyp:	
Hersteller:	Capcom
Testversion von:	Game Express
Anzahl der Spieler:	1-2
Features:	Turbo-Option, Continues, einstellbarer Schwierigkeitsgrad, Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis:	250 Mark
63%	Grafik
50%	Musik
70%	Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 92%

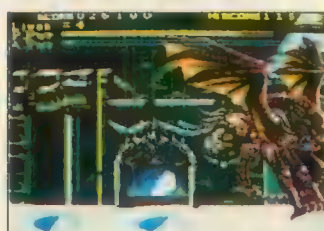


Monsterduell Aliens vs. Predators

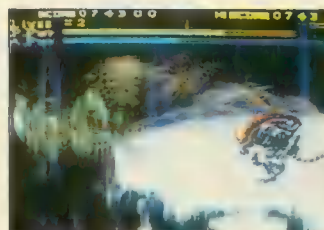
Ein Prügelspiel mit galaktischer Starbesetzung beamt uns Activision in die Redaktion. *Aliens vs. Predator* verschleißt gleich zwei Kinohits und vermengt die ursprünglichen Stories zu einer eigenen Handlung: Beim Tunnelgraben auf einem fremden Kolonialplaneten entdecken Arbeiter Eier der tödlichen Aliens-Brut. Auf diesen Moment haben die Chitinwesen nur gewartet. Rasch ist der gesamte Planet ein Opfer der fremden Lebensform. In höchster Not gelingt ein Hilferuf an die Lichtjahre entfernte Erde. Dieser S.O.S.-Ruf ist Musik in den Ohren einer anderen fremden Macht – nicht weniger gefährlich als die insektenartigen Schalentierchen – den Predators. Mit Arni Schwarzenegger als Ober-Predator lockten die galaktischen Raufbolde

Massen in die Kinos. Hitze und Gewalt braucht diese Kampfmaschine wie andere die Luft zum Atmen. Ohne Zögern nimmt der Predator die Chance zu einem gemütlichen Fight wahr. Zuerst werden mit Eurer tatkräftigen

Unterstützung alle Tunnels und unterirdische Gänge von Aliens befreit. Dabei bespucken Euch die Biester mit ätzendem Speichel. Neben knallharten Faustschlägen kämpft der Predator auch mit Speer, Diskus und Laser. Die Waffen materialisieren sich für wenigen Sekunden am Boden und müssen rasch berührt werden – ansonsten verschwinden sie wieder im Nichts. Die Aliens erweisen sich als eine recht zähe Spezies – überaus hart im Nehmen. Bis der Untergrund, die Stadt, die Raumstation und schließlich das Schiff frei von Aliens sind, habt Ihr sicher



Sämtliche Aliens sind zu vernichten: sie stecken in Tunnels, in den Straßen, der Raumstation und sogar im Raumschiff



Der Ober-Alien bringt Euch ganz schön in Bedrängnis

einen lahmen Trigger-Finger und ein heißgelaufenes Super NES.

gut

Das Spielprinzip lehnt sich an die großen Prügelspiele wie *Street Fighter* etc. an. Plakative Sprites füllen fast den gesamten Bildschirm. Allerdings fehlt dem Modul die Klasse der Vorbilder wie raffinierte Schlagkombinationen, die Geschwindigkeit und ein 2-Spieler-Modus. Die Gegner beschränken sich fast ausschließlich aufs Spucken – mit der Zeit wird das arg langweilig. Eintönig auch die langgezogenen Levels mit den immer gleichen Szenarien. Die Musik klingt zwar recht ordentlich – aber auch hier gilt: immer wieder das selbe alte Lied. Etwas Abwechslung – jedes Level hätte einen Song verdient – hätte dem Modul gut getan. Positiv das Konfigurationsmenü: Variable Spielstärke von Novice bis Experte, Continue, abschaltbare Musik bzw. FX-Sounds und die Anzahl der Leben lassen sich einstellen. mn

Spieltyp:

Hersteller: Activision

Testversion von: -

Anzahl der Spieler: 1

Features: -

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

68%

Grafik

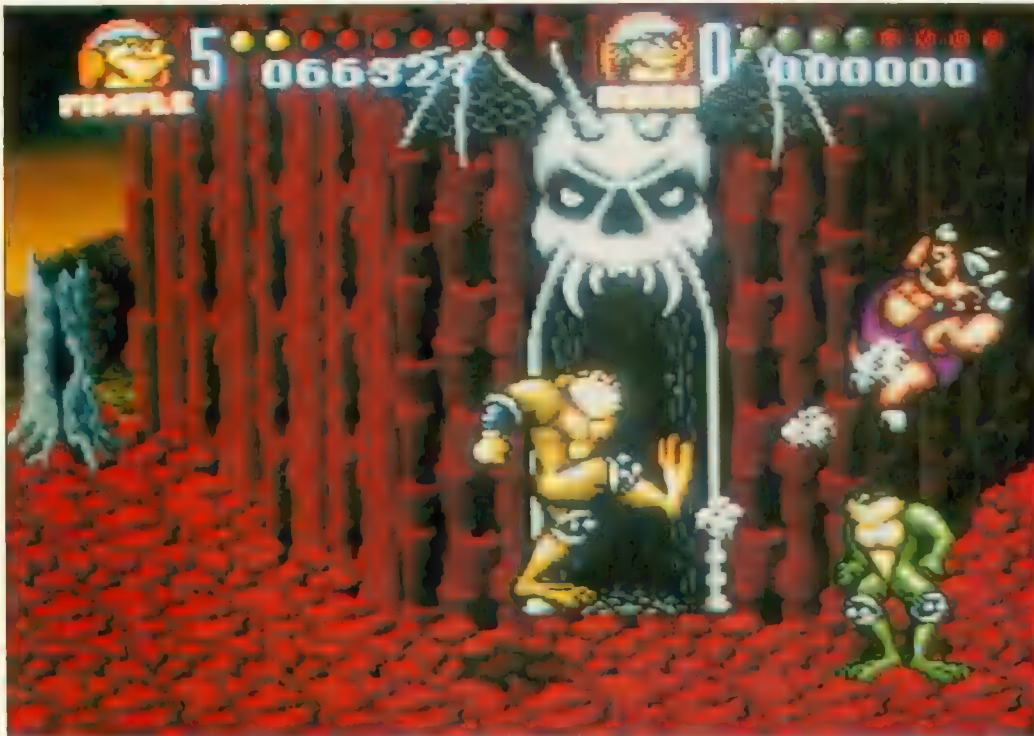
55%

Musik

53%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **63%**



Froschschenkel

Battletoads

Die härteste Konkurrenz der Turtles hat ihren Weg auf das Super Nintendo gefunden. Waren sich die *Battletoads*-Spektakel auf NES und Mega Drive spielerisch noch sehr ähnlich, haben die Entwickler in der Super-Nintendo-Version von neuem den Farbstift walten lassen. In bunter Umgebung prügelt Ihr Euch alleine oder zu zweit gegen die feindlichen Schweinekerle durch. Erst, wenn Ihr alle Feinde auf einem Streckenabschnitt zerklopft habt, dürft Ihr weiterlaufen. Neue Hindernisse wie abstürzende Landschaftsteile und Brücken sollen Abwechslung ins Spiel bringen. Wie schon bei den Vorgängern, ist der letzte Schlag, der dem Gegner den Garaus macht, mit einem netten Grafikgag garniert. Ihr schickt die Gegner mit der Hammerfaust, dem Mega-Treter oder einem riesigen Gehörn ins Jenseits. Zum Prügeln kommt Ihr mit einer Taste aus, Spezialattacken wie das Kloppen nach

beiden Seiten werden je nach Situation automatisch ausgeführt. Im Prügeln unterscheiden sich die beiden Teilnehmer "Rash" und "Pimple" nur geringfügig – während die Hauptfigur Pimple mehr die grobe Taktik an den Tag legt, nutzt Rash im Zwei-Spieler-Modus seine Karatefähigkeiten. Wie schon erwähnt, wurde das Spiel leicht umgebaut: Ihr findet am Level-Ende andere Endgeg-

ner vor, der "Abseil"-Level wird auf dem Super Nintendo mit einer schwebenden Plattform statt des Seiles realisiert. Am High-Speed-Level, in dem Ihr mit einem Hoover-Bike herannahenden Wänden ausweicht, ist gleich geblieben (er wurde nur schwerer gestaltet). Untermalt wird das fröhliche Krötenkloppen mit poppigen Musikthemen.

gut

Leider schlägt die Super-Nintendo-Version qualitativ eher nach der etwas



Abwechslungsreich ist das Modul nach wie vor, leider sind einige gute Ideen dem neuen Design zum Opfer gefallen

Gegenüber NES und Mega Drive hat die Krötenklopperei an Reiz verloren

mißglückten Game-Boy-Ausgabe. Schade, daß die innovativen Ideen der NES-Version nicht übernommen wurden. Der erste Endgegner (Ihr bewert ihn mit seiner eigenen Munition) mußte schon einem verhältnismäßig einfallslosen Steinschwein weichen, dem Ihr einfach einige Schläge verpaßt. Blieben die Vorläufer durch die tollen Ideen und den Abwechslungsreichtum richtig spannend, habt Ihr dagegen auf dem Super Nintendo einmal alle Schlagvarianten gesehen, macht sich die Langeweile breit. Die Öde wird nur vom Frust unterbrochen, wenn Ihr in der Hochgeschwindigkeitsstufe nicht weiterkommt. So verdient sich das knapp überdurchschnittliche Modul gerade noch den Terminus "Nett, aber belanglos". Eine Konkurrenz für *Turtles in Time* ist's leider nicht geworden. Denkt vor dem Kauf des Moduls daran, daß bei den *Battletoads* der erste Eindruck der beste ist. Was zuerst unheimlich witzig aussieht, läßt nach längerer Spielzeit stark nach. *jb*

Spieletyp:

Hersteller: Tradewest

Testversion von:

Game Express

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

63%

Grafik

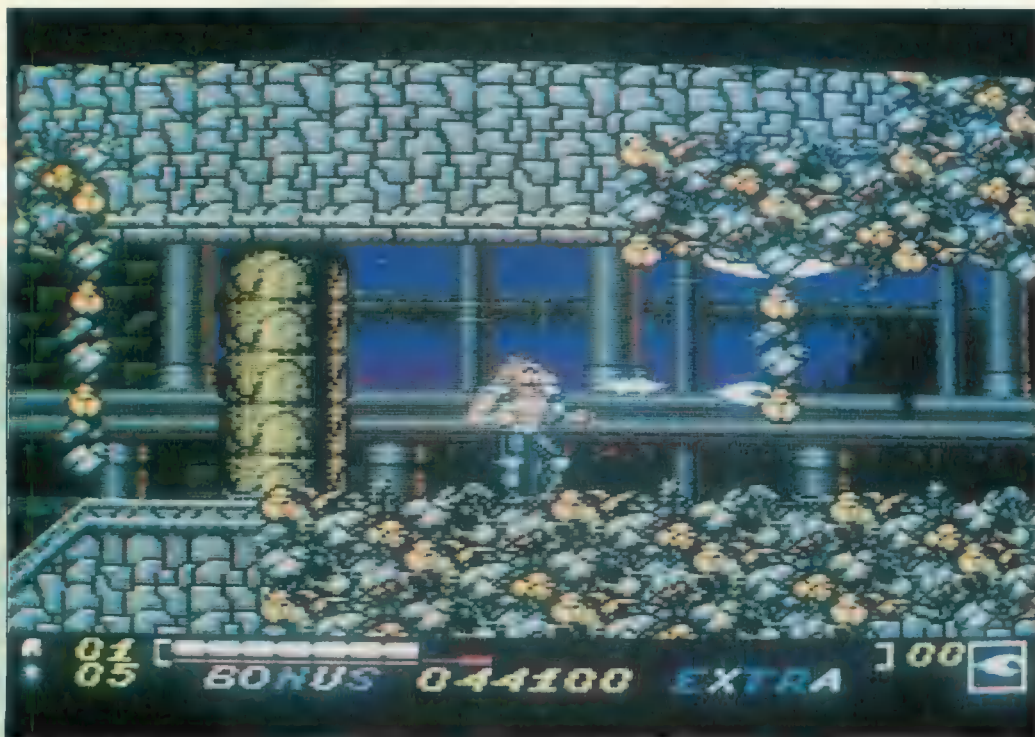
73%

Musik

50%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **73%**



Vor zwei Jahren noch ein Hit auf Computern sackt *Wolfchild* auf Konsolen-Mittelmaß ab

Standard der Super-Nintendo-Action-Jump'n'Runs, kommt *Wolfchild* jedoch über das Mittelmaß kaum hinaus. Besonders aufregend ist die ganze Geschichte nicht (vielleicht wäre mit den originalen Zwischensequenzen noch was zu retten gewesen). Dazu kommen Fehler im Level-Design: An einer Stelle im Wald gelangt Ihr beispielsweise auf eine Plattform, die nach dem Betreten explodiert. Schafft Ihr den Sprung auf die nächste Ebene nicht, gibt's keine weitere Möglichkeit, die Ebene noch zu erreichen. Die Plattform erscheint erst wieder, wenn Ihr ein Leben verwirkt habt. Außerdem enthält das Modul einige Logik-Fehler: Während Holzkisten generell Extras verbergen, stellen sich Kisten auf einem Förderband als feindlich heraus. Allein mit diesen beiden Ungereimtheiten verliert Ihr völlig unschuldig ein Leben und einen Gesundheitspunkt. Wer auf stupides Durchkämpfen steht, kann sich *Wolfchild* zulegen, andere Action-Fans finden leicht ein besseres Spiel. *jb*

Der sich den Wolf tanzt

Wolfchild

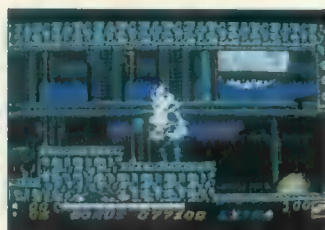
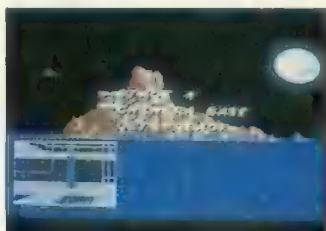
Core Design setzt nach und nach seine ganzen Amiga-Spiele für die Konsolen um. Nach dem Debüt von *Chuck Rock* auf Mega Drive und Super Nintendo kommt nun auch die Saga um den verwandlungsfähigen Saul auf Nintendos 16-Bit-Konsole. Die Geheimorganisation Chimera entführt den Vater des Helden, der als genialer Genforscher ein Heer aus Mensch-Tier-Kreaturen erschaffen soll. Mit den Überresten aus Vatis Labor kann sich Saul, sofern er bei voller Gesundheit ist, in einen Werwolf verwandeln und statt normaler Faustschläge Energiebündel austreten. Auf der Suche nach seinem Vater steuert Ihr Saul in Seitenansicht durch fünf plattformlastige Level und bekämpft die Mitglieder der Chimera. Erreicht Eure Energieleiste durch das Auflösen des entsprechenden Extras die volle Stärke von acht Einheiten, verwandelt Ihr Euch in den Werwolf. Steckt Ihr als Wolf mehr als vier Treffer

ein, werdet Ihr wieder zum Menschen. Neben Energie-Extras findet Ihr Smartbombs und Extra-Waffen (die Ihr jedoch nur als Wolf benutzen könnt). Taktisch in den Levels verteilt gibt's auch Pfeil-Symbole, die als Rücksetzpunkte dienen. Benutzt Ihr ein Continue, beginnt Ihr jedoch wieder am Level-Anfang. Mit etwas Geschick entdeckt Ihr neben den "offensichtlichen" Bonus-

gegenständen auch jede Menge Geheimräume mit versteckten Extras. Wie üblich erwarten die Obermotze am Level-Ende unterschiedliche Bekämpfungsmethoden. Die drei wählbaren Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur darin, wie oft Ihr einen Feind treffen müßt, bis er den Löffel abgibt.

geht so

Auf dem Amiga war *Wolfchild* vor knapp zwei Jahren noch ein echtes Highlight. Meßt Ihr das Spiel am heutigen



Über fünf Level jagt Ihr die Chimera. Die Verwandlung ist die einzige Zwischensequenz, die vom Amiga übernommen wurde.

Spielertyp:

Hersteller: Core Design

Testversion von: Vision

Anzahl der Spieler: 1

Features: 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

62%

Grafik

61%

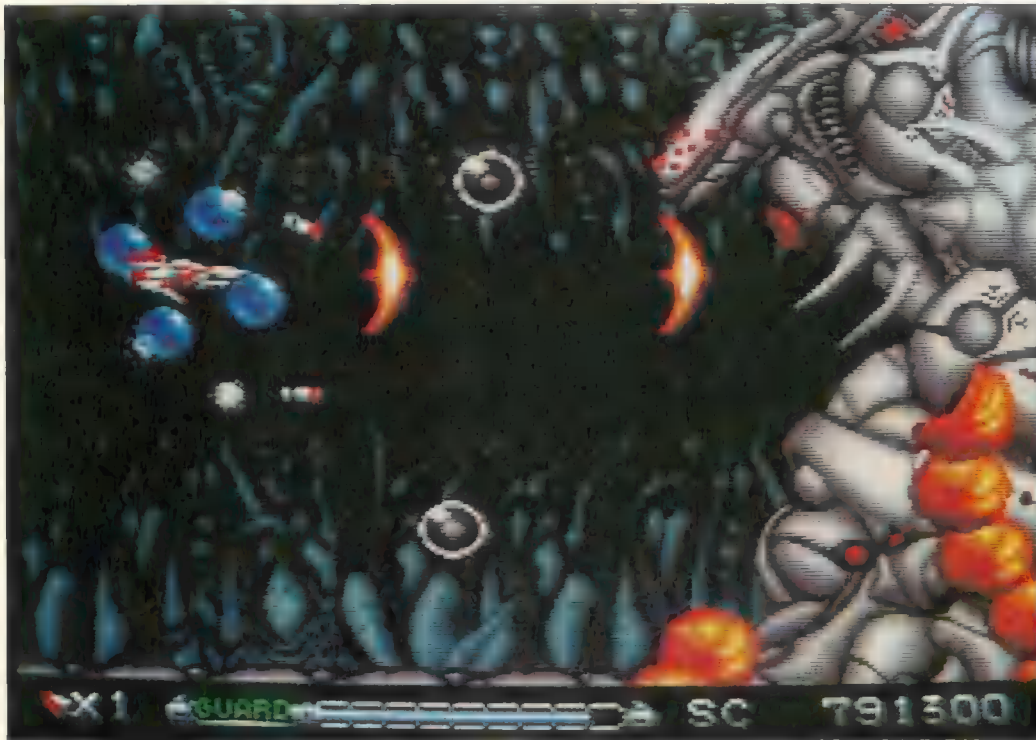
Musik

59%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

65%



Hart wie Stahl

Biometal

Gleich zu Beginn des Spiels prangt vor dem Title-Screen das fette Logo von "2 Unlimited". In der Tat ist die Begleitmusik des ersten Levels eine gute Umsetzung des bekanntesten Stücks des Dancefloor-Duos. Das Spiel selbst ist ein klassischer Horizontal-Scroller mit jeder Menge Feind und Action. Verglichen mit anderen Weltraumballereien wie zum Beispiel *Super Aleste* fällt das Extra-Waffen-System etwas mager aus. Drei verschiedene Schußarten sind über drei Stufen aufrüstbar. Die Standardwaffe darf zum Streuschuß ausgebaut werden. Der Laser wird mit aufgelesenen Extras durchschlagskräftiger und die "Wave" ballert aufgebohrt auch nach hinten. Als Zusatzbewaffnung gibt's ebenfalls drei verschiedene Raketenwerfer. Ein kleines Schmankei ist der aktivierbare Schutzschild. Auf Knopfdruck kreisen blaue Kugeln um Euer Raumschiff, die feindliche Schüsse

abhalten. Mit einem weiteren Kommando dürrt Ihr den Schild sogar als Waffe gegen den Feind schleudern. Da der Schild jedoch eine begrenzte Energie hat, die sich auch nur langsam wieder auflädt, ist ein sparsamer Umgang ratsam. Grafisch ist *Biometal* ein Sammelsurium aus bekannten Shootern. Hier eine Alien-Struktur, da eine Gradius-For-

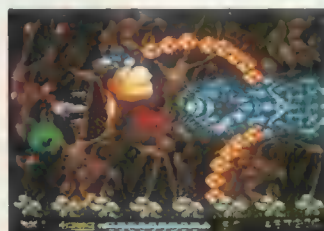
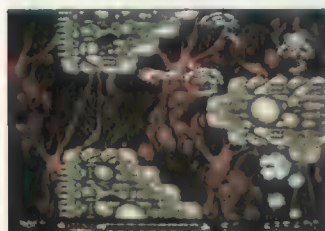
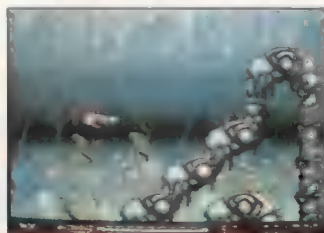
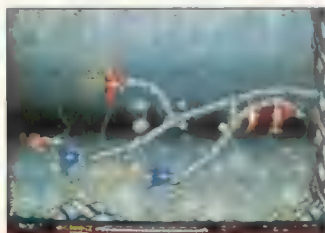
mation und dort ein R-Type-Endgegner – das meiste kommt einem irgendwie bekannt vor.

geht so

Ich fühl' mich echt geehrt, wenn die Entwickler von *Biometal* glauben, ich könnte das Spiel auf Anhieb durchzocken. Ein derart schweres und feindreiches Ballerspiel ist mir noch nicht untergekommen. Der Spieler wird förmlich von Feinden überrannt (viele Gegner,

Onkel R-Type läßt grüßen. Die meisten Feinde sind irgendwo geklaut.

schnell und heftig). Die Spiel-Designer wollten wohl mal zeigen, wieviele Sprites das Super Nintendo verwalten kann. Daß die Konsole dabei stöhnend in die Knie geht und sich durch heftigstes Flackern etwas Luft verschafft, hat die Programmierer, so scheint es, nicht gestört. In der Masse der Gegner verschwindet das eigene Raumschiff oft komplett. Daß Ihr draufgegangen seid, merkt Ihr meist erst daran, daß Eure Bewaffnung wieder Stufe eins hat. Ich muß sagen, mir ist *Biometal* einfach zu heftig. Ich kann nicht einmal sicher sagen, ob's nun viele oder wenige unfaire Stellen gibt. Es ist auf jeden Fall eins der seltenen Spiele, die wir nur Profis empfehlen können. Ein Einsteiger hat nach Sekunden seine Schiffe verheizt, ein Fortgeschrittener kommt vielleicht sogar mit dem letzten Schiff am ersten Endgegner vorbei. Baller-Freaks, die gerne auf Granit beißen, sollten sich's mal geben, alle anderen wären wohl nur frustriert. *jb*



Auf die gelungene Grafik könnt Ihr bei dem ultraschweren Ballerspiel selten achten. Technisch ist's kein Highlight.

Spielertyp:



Hersteller: Activision
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundmenü,
3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

68%

Grafik

72%

Musik

58%

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **67%**



Selbst die frische Alpenluft ist alienverseucht. Da hat unser Kater tüchtig zu tun.

Haarig Bubsy

Wer kann die Woolies stoppen, wenn nicht Kater Bubsy? Die Invasion der doppelköpfigen Königin und ihrem wollüstigen Alien-Volk ist voll im Gange, und nur Bubsy scheint das Verschwinden aller Wollknäuel dieser Erde zu bemerken. In letzter Not schafft der schlaue Luchs einfach jeden Wollball auf die Seite, und vergrault damit den ungebetenen Gästen den Aufenthalt im Sol-System. Aufgeräumt wird mittels gezielter Sprünge auf den Kopf der Fremden – puff und es gibt ei-



Je wilder, desto lieber! Bubsy im Sonic-Tempo auf der Achterbahn.

nen wollefressenden Alien weniger. Im Schlepptau der Invasoren treiben allerdings weitere seltsame Gestalten ihr Unwesen: wildgewordene Klaviere poltern Euch entgegen, lichtscheue Monster bevölkern Geheimgänge und Höhlen – Wüstenhaie und Wildwesthamster machen die Gegend unsicher.

gut

Mit großem Tamtam und einem beachtlichen Werbeaufwand stürmt Accolade den Jump'n'Run-Olymp, um dort den einsamen Helden Mario und Sonic Gesellschaft zu leisten. Grafisch kann der kleine "Ach, ist der süß!"-Herzensbre-

cher Bubsy mühelos mit-halten. Witzige Gesten und aufwendige Animationen, wie man sie bisher allen-falls in Trickfilmen gesehen hat, fesseln Jung und Alt am Joystick. Toll die High-speed-Passagen im Sonic-stil – kein Flackern oder Ruckeln beeinträchtigt das Spielvergnügen. Störend wirkt allenfalls die mitunter ungenaue Steuerung. Manchmal rennt der Luchs einfach weiter, wenn er laut Controller eigentlich still-stehen sollte. Viel Lob gibt's für die originellen Klangeffekte. Läßt man Bubsy beispielsweise zu lange warten, startet eine lustige Bildersequenz: nach ungeduldigem Füße-tappen springt uns Bubsy förmlich ins Auge und klopft von hinten auf den Monitor-bildschirm – untermalt von einem realistischen "tok-toktok"-Sample. Leider fehlen den beschwingt, lu-stigen Liedchen das Nive-au. Die Begleitsongs sind bieder und altbacken, lassen sich aber auch ab-schalten. Fazit: Antesten, man hat ja ohnehin nicht viel zu lachen. mn

Spieltyp: 

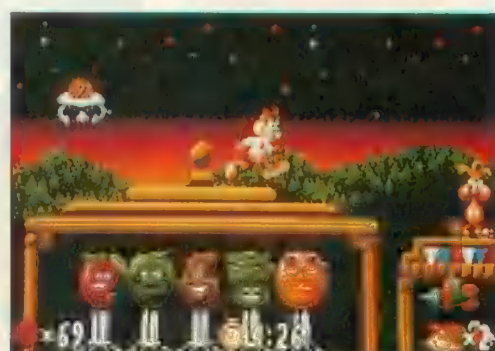
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 2
Features: Continue,
Paßwörter, abschaltbarer
Sound und Musik
Geeignet für: Einsteiger
und Profis
Zirka-Preis: 130 Mark

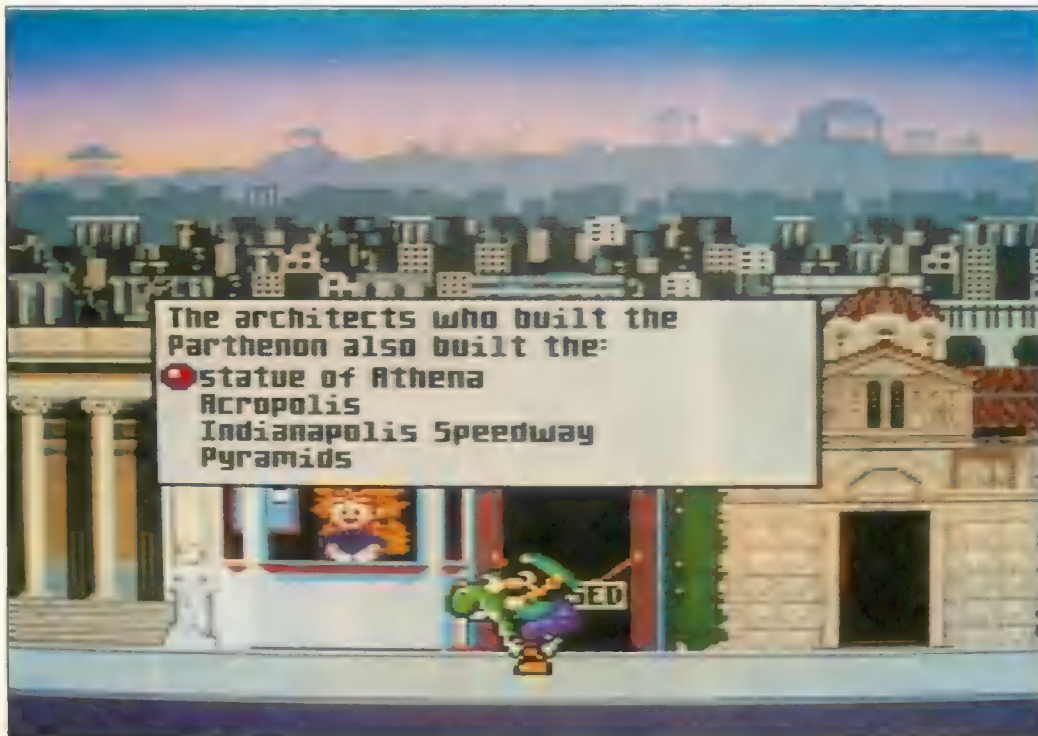
80%
Grafik
40%
Musik
57%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **70%**



Schwebend ist der liebe Luchs allen überlegen. In der Luft ist der Comicheld praktisch unbesiegbar.





Wenn's in deutsch kommt, ist Mario is Missing ein prima Erdkundetrainer für Kids

Nimm Unterricht

Mario is Missing

Was sich anfangs nach einem Jump'n'Run aus der Super-Mario-Serie anhört, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als reines Lernspiel. Das Thema ist hier Erdkunde. Wie der Titel schon verrät, spielt Ihr nicht mit Mario, sondern steuert seinen Bruder Luigi. Um den entführten Mario zu finden, löst Ihr Rätsel. Betretet Ihr einen Level, befindet Ihr Euch in einer fremden Stadt. Durch das Befragen von Passanten sollt Ihr nun herausfinden, wo Ihr seid. Wißt Ihr's, steuert Ihr auf einer Landkarte Euer Reittier Yoshi zu eben dieser Stadt. Die nächste Aufgabe ist das Finden von drei Kulturgegenständen. Diese wurden von den in der Stadt herumlungernnden Koopas gemopst. Durch fleißiges Zerhüpfen bringt Ihr die Gegenstände an Euch. Diese tragt Ihr dann an die Stel-

len in der Stadt, an denen sie fehlen. Unterwegs sammelt Ihr Informationen zu den einzelnen Gegenständen. Bevor Ihr Euch der Fundsachen entledigt, stellt Euch Prinzessin Toadstool nämlich noch einige Fragen zum jeweiligen Objekt. Sind alle Kul-



Ihr erkennt Städte, lernt Wissenswertes über Sehenswürdigkeiten und das Lesen eines Stadtplans

turgüter wieder an Ihrem Platz, dürft Ihr die Stadt verlassen und die Rätsel beginnen an einem anderen Ort von neuem. Nach fünf Städten stellt sich ein Endgegner aus dem Koopa-Clan zum Kampf. Auch er wird in klassischer Mario-Manier zerhopst. Gesundheitspunkte oder Leben habt Ihr dabei nicht zu verlieren.

gut

Mario is Missing ist eigentlich kein Spiel in unserem Sinne. Es enthält keinerlei Geschicklichkeits-

anforderungen. Genauso wenig ist taktisches Geschick gefragt. Geeignet ist das Erdkunderätsel fast nur für Kids im Grund- und Hauptschulalter. Man lernt, Länder und Städte auf einer Weltkarte zu lokalisieren, was für Sehenswürdigkeiten es in den einzelnen Weltstädten gibt, und daß man Bürgersteige zu benutzen hat. Zudem müßt Ihr Euch die wichtigsten Infos über die Sehenswürdigkeiten merken, um die Fragen beantworten zu können und einen Stadtplan lesen. Von einem steigenden Schwierigkeitsgrad fehlt jede Spur. Viel Mühe hat sich Nintendo bei der Umsetzung des Spiels nicht gegeben. Ihr steuert einen grün gefärbten Mario, der sich nach denselben Routinen bewegt, wie in Super Mario World. Nur wirklich lerneifrige oder neugierige Kinder verspüren bei Mario is Missing eine gewisse Motivation. Als Geschenk an den lernfaulen Nachwuchs ist das Modul jedoch zu empfehlen. Es hält sich zwar nicht deutsche Lehrpläne, fördert aber die Allgemeinbildung. jb

Spielertyp:



Hersteller: Nintendo

Testversion von: Nintendo

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger

Ca.-Preis: 120 Mark

54%

Grafik

60%

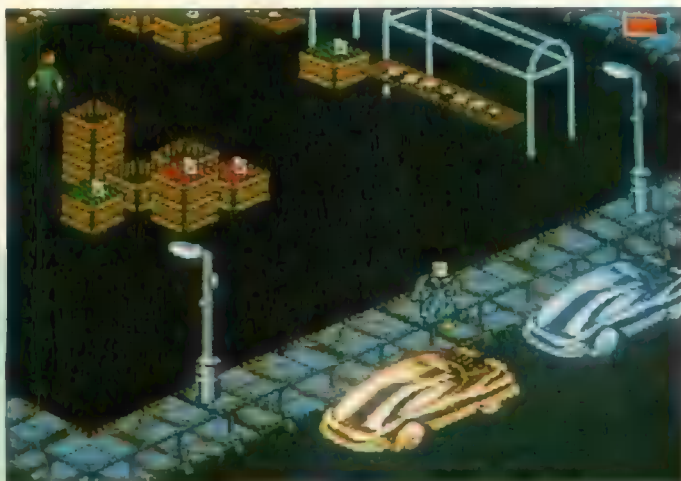
Musik

30%

Soundeffekte



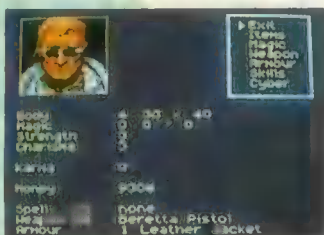
SPIEL-SPASS: **61%**



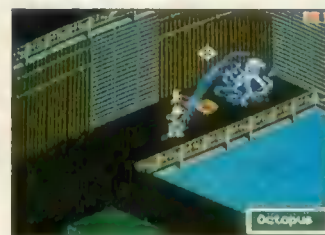
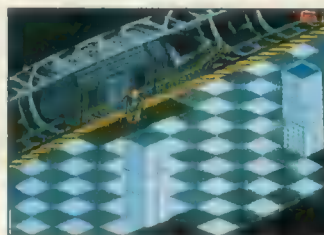
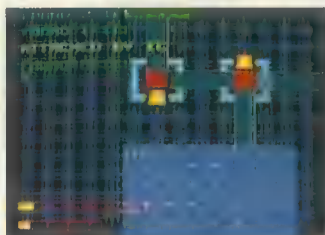
Markt & Technik: Mami fährt mit HighTech zum Einkaufen



Sogar höchst konservative Vampirfürsten arbeiten schon mit dem Pentium auf dem Schreibtisch



Die Erfolge Eurer Kämpfe, neue Errungenschaften und Fortschritte könnt Ihr auf dem Statusbildschirm verfolgen



Wir befinden uns inmitten einer wilden Zukunftsvision, 50 Jahre nach der Wende zum neuen Jahrtausend: Die Straßen von Seattle sind ein heißes Pflaster geworden. Shadowrunner erledigen für die richtige Summe jeden Auftrag. Diese skrupellosen Typen kommen in den verrücktesten Farben, Formen und Gewichtsklassen vor: Von Cyborgs über Orks bis hin zu Zauberern ist hier alles und jeder vertreten. Nach einem Jahrhundert währenden Schlaf sind die Schrecken des Mittelalters, die Zwerge, Trolle, Orks und Halbwesen unserer Alpträume zu neuem Leben erwacht und nehmen ihren erbitterten Kampf gegen die Fesseln der Technologie auf.

In Eure Hände wird das Schicksal und die Steuerung von Jake Armatage, einem Shadowrunner, gelegt. Jake erwacht mit Gedächtnisschwund und schweren Schäden an seinem im Gehirn integrierten Cybersystem. Eure Aufgabe ist es nun, Jakes Geschichte aus diversen Puzzlestücken zusammenzusetzen und ihn seiner Bestimmung

zuzuführen. Ihr durchkämpft das Stadtgebiet Seattles auf der Suche nach Jakes Widersacher, dem gefürchteten Dämon Drake. In der gewitzten Mischung aus Adventure und Rollenspiel bestimmt Ihr die Formung Eures Heldenprites mittels eines Statusbildschirmes, auf dem durch Kampferfahrung gesammelte "Karmapunkte" in verschiedene Fähigkeiten investiert werden. Auf diese Weise können Widerstandskraft, Stärke, Charisma, Geschick im Umgang mit Waffen sowie magisches Können perfektioniert werden. Mit Nuyen, dem Zahlungsmittel der Zukunft, werden stärkere Waffen, Rüstung und neues Equipment für Euer Cybersystem erworben. Ihr könnt damit auch Söldner oder Decker anheuern und in Eure Dienste stellen. Decker besitzen die Fähigkeit, in Computersysteme einzudringen und

dem System wichtige Informationen zu entlocken. Mit der entsprechenden Ausbildung könnt Ihr diese abgedrehte Reise auch selbst wagen.

gut

Obwohl die Atmosphäre des Buches und des Papierrollenspiels einigermaßen eingefangen wurde, kann das Videospiel wegen Längen im Verlauf und Umständlichkeiten bei der Steuerung nicht voll überzeugen. Aufgrund des immensen Spielumfangs dürfen kleine Lieblosigkeiten in der grafischen Gestaltung verziehen werden. Musikalisch ist alles im Lot: Spannend bis hintergründig fies werden die Szenarien passend unterlegt. Sieht man

einmal von diversen Unzulänglichkeiten ab, bleibt ein für Konsolenverhältnisse recht ungewöhnliches Spiel mit "Bladerunnercharme", das alleine schon durch diese Tatsache Euer Interesse wecken sollte. fh

Spieltyp:

Hersteller: Data East
Testversion von: Bastion
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

69%

Grafik

71%

Musik

52%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**



GAME

EXPRESS

MEGA DRIVE

Jungle Strike dt	109.-	CD Ecco the Dolphin us	99.-
X-Men	Preis auf Anfr.	CD Final Fight us	99.-
Landstalker	Preis auf Anfr.	CD Hook	89.-
Pirates Gold	Preis auf Anfr.	CD Jaguar XJ220 us	99.-
Mortal Kombat	Preis auf Anfr.	CD Time Gal us	99.-
Royale Rumble	Preis auf Anfr.	CD Wonderdog us	89.-
Streetfighter II	Preis auf Anfr.	CD Spiele us/jp ab	79.-
Zombies Ate my Neighbours	Preis auf Anfr.	Chakan dt	99.-
Agassi Tennis nur RGB	89.-	Cool Spot dt	99.-
Alien III us	79.-	Crüe Ball ■■	69.-
Amazing Tennis	99.-	Desert Strike us/dt	79.-/89.-
Another World dt	99.-	Double Dragon dt	49.-
Aquatic Games us/dt	49.-	Dragons Fury dt	99.-
Ariel us	59.-	Eco Dolphin dt	99.-
Bad Omen jp	29.-	Euro Club Soccer dt	99.-
Batman dt	39.-	F22 us	79.-
Batman Returns us/dt	69.-/99.-	Fatal Fury us/dt	99.-
Battletoads	89.-	Firemustang jp	49.-
Block out jp	29.-	Flashback dt	99.-
Bulls vs Lakers dt	99.-	Flintstones us	89.-
Cadash us	39.-	G-Lac	49.-
Carmen San Diego	49.-	Galahad us/dt	49.-
CD Batman us	99.-	George F. Boxing us	69.-
CD Dracula us	99.-	Global Gladiator dt	99.-

Gods (nur auf 60Hz)	79.-	Shining Force (mit 60Hz Adapter)	109.- (149.-)
Golden Axe III	99.-	Shining I., Darkness	129.-
Grandslam Tennis dt	99.-	Shinobi II	99.-
Greendog dt	49.-	■ Pocket ■■ us	99.-/89.-
Harball 3	99.-	Sonic II jp/dt	69.-/89.-
Hit the Ice us	59.-	Splatterhouse III	99.-
Home Alone dt	49.-	Streets of Rage II dt	89.-
Indiana Jones dt	99.-	Strider II dt	99.-
James Bond 007	79.-	Summer Challenge	99.-
James Pond dt	39.-	Sunset Riders dt	99.-
Jewel Master us	39.-	Super Battle Tank us	89.-
Joe Montana 92	59.-	Super Shinobi dt	49.-
Joe Montana III us	89.-	Terminator II us/dt	89.-/99.-
John Madden 93 us	89.-	Terminator dt	89.-
Jordan vs Bird ■■	49.-	Thunderforce IV dt	99.-
Leaderboard Golf us	79.-	Tiny Toons dt	99.-
Lemmings dt	99.-	TMNT Turtles dt	89.-
LHX Attack Chopper us	89.-	Toe Jam ■ Earl jp	39.-
Lotus Turbo C. dt	99.-	Turbo Outrun dt	39.-
Marble Madness dt	49.-	Turrican dt	39.-
Mega lo Mania dt	99.-	Universal Soldier dt	39.-
Micro Machines dt	89.-	■ Team Basketball ■■	99.-
Monaco GP 2 RGB jp/dt	69.-/99.-	World of Illusion dt	89.-
Mutant League Football us	89.-	WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
NBA-Allstar Challenge us	89.-	Streetfighter 6Buttons Pad	39.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-	Japan Converter	19.-
Outrun 2019	99.-	Converter us 60Hz auf dt	49.-
Pac-Mania us	89.-	CD Converter us/dt/jp	109.-
PGA Tour Golf I us	69.-	■ Kabel	29.-
PGA Tour Golf II us/dt	89.-/99.-	Honey Bee Pad	39.-
Phelios dt	49.-	Manacer dt	129.-
Power Monger dt/us	99.-/89.-	Action Replay ■■	99.-
Predator II us	89.-	Magnum Set	349.-
Rambo III dt	49.-	Mega Drive a. Spiel dt	199.-
Risky Woods dt	49.-	CK us inkl. ■ Spiele	599.-
Road Rash II	89.-	Umbau Megadrive auf 60Hz	59.-
Rolo the Rescue dt	99.-		
Shadow o.t. Beast II us	69.-		
Thunderforce II dt	49.-		
Thunderforce IV dt	99.-		

Neu: T-Shirts Tiny Toons, Tazmania usw. ab 35.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

Mario Collection	Preis auf Anfr.	Gods us/dt	109.-/119.-
Streetfighter Turbo Chall.	Preis auf Anfr.	Harley Humongous	99.-
Super Slapshot	Preis auf Anfr.	Hat Trick Hero jp	79.-
Mortal Kombat	Preis auf Anfr.	Hit the Ice us	79.-
T2 Judgement Day	Preis auf Anfr.	Hook us	99.-
E.V.O.	Preis auf Anfr.	Ikari Warriors	119.-
World Heros	Preis auf Anfr.	Jaki Crush	119.-
Acraiser dt/us	119.-/109.-	James Bond jr. us	89.-
Addams Family II	109.-	Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-
Alien III us/dt	109.-/119.-	Joe & Mac us	99.-
Another World ■■	119.-	Joe and Mac 2 jp/us	89.-
Axelay jp/dt	69.-/119.-	John Madden 93 dt	119.-
Batman Return jp/us	89.-/119.-	King Arthurs World us	119.-
Best of the Best us	99.-	Krushys Super Funhouse dt	89.-
Blues Brothers jp	89.-	Lagoon us	129.-
BOB dt	109.-	Lemmings dt	119.-
Bubsy	119.-	Mario is Missing us	119.-
Bulls vs Blazers dt	119.-	Mario Paint dt/us	79.-/99.-
Cacoma Knights jp	69.-	Mech Warrior us	109.-
Castlevania dt	109.-	Mickey Mouse us	99.-
Combattibes us/jp	69.-	Mr. Suzuki F1 jp	69.-
Cool World	99.-	Mystic Quest us	79.-
Cosmo Gang jp	99.-	Mystical Ninja us	119.-
Cybernator us	109.-	NBA Allstar Challenge ■■	129.-
Dead Dance	139.-	NHLPA Hockey 93 dt/us	119.-/79.-
Desert Strike us/dt	99.-/109.-	Nigel Mansell nur us/jp	129.-
Doomsday Warrior us	79.-	Outlander us	79.-
Dragons Lair dt	89.-	Parodius dt/jp	119.-/99.-
Dungeon Master	129.-	Pocky & Rocky	109.-
Edono Kiba	69.-	Power Athlete jp	89.-
Exhausted Heat II	129.-	Powermonger	119.-
F-15 Strike Eagle	119.-	Prince of Persia jp/dt	59.-/119.-
Fatal Fury us	129.-	Rampart ■■	99.-
Final Fantasy II us	139.-	Road Runner us/dt	109.-/119.-
Final Fight 2 jp/us	139.-	Royal Rumble (WWF2) us/dt	129.-/139.-
Final Fight us	89.-	Shadow Run	119.-
Firepower 2000 nur us taugl.	49.-	Shanghai ■■	99.-
Formation Soccer II	139.-	Soul Blazer us	119.-

SUPER NES

Star Fox us/dt	119.-	Yoshis Cookies	99.-
Super Battle Toads us	119.-	GP-1 Motorcycle	139.-
Super Battle Tank us	109.-	Congos Capor	89.-
Super Conflict us	109.-	ASCLi Joypad us/jp	49.-
Super Mario Kart us	99.-	AV Kabel ■■	19.-
Super STARWARS dt/us	129.-/109.-	RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
Super Swiv dt/us	119.-/59.-	4-Spieler Adapter	69.-
Super Turrican us	99.-	Super Scope us	119.-
Taz-Mania	109.-	Verlängerungskabel Joypad	19.-
Tecmo NBA ■■	119.-	Topfighter QJ (Programmierz.) dt	139.-
Terminator us	79.-	Joypad dt Nint.	25.-
Tetris II	149.-	SN Pro Pad dt	29.-
The Lost Vikings us	119.-	Universal Adapter Starfox taugl.	29.-
Tiny Toons dt	109.-	Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Tom & Jerry us	79.-	Super ■■ 5 mit Mario 2 Pads us	309.-
Toys us	89.-	Super NES ohne Mario 1 Pad us	239.-
Turtles 4jp/dt	99.-/119.-	Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Twinbee	109.-	Umbau SNES Uni-Adapter frei	59.-
Vegas Stakes us	99.-		
Waynes World us	99.-		
Wing Commander us/dt	119.-		
Wordtris ■■	79.-		

Neu: T-Shirts, Uhren, Anhänger, Poster Streetfighter usw. ab 9.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Easy Rider

GP-1

Die Nerven sind zum Zerreißen angespannt, die Augen auf die Startampel gerichtet, die Maschinen heulen auf, und Ihr habt nur ein Ziel vor Augen: Die Pole-Position zu erreichen und damit den Sieg zu erlangen. Da leuchtet das grüne Licht, und die Feuerstühle jagen über die Strecke. Mit dem Geruch von verbranntem Gummi in der Nase zieht Ihr an den ersten Gegnern vorbei, und schon startet die Jagd auf die Führungsposition.

So werdet Ihr Eure Rennen bei GP-1 erleben. Jedesmal mit einem neuen Rekordversuch im Kopf. Vorher jedoch warten eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten auf Euch. Ihr beginnt mit der Wahl des Motorrads. Sechs verschiedene Öfen der 500-ccm-Klasse sind im Angebot. Im Anschluß daran wählt Ihr ein Einzelrennen oder die Weltmeisterschaft, den Kurs und ob Ihr gegen den Computer oder einen Freund fahren wollt. Solltet Ihr Euch für einen menschlichen

Gegner entschieden haben, beobachtet Ihr das Rennen auf einem geteilten Bildschirm. Somit haben beide Fahrer eine optimale Übersicht der Strecke. Nach dem Start heißt es dann Gas geben. Vor jeder Kurve zeigt ein roter Pfeil die Richtung an, damit Ihr Euch auf die entsprechenden Manöver vorbereiten könnt. Solltet Ihr Euch zu stark in eine Kurve legen, werdet Ihr von der

Maschine geschleudert und Euch bleibt nichts anderes übrig, als den Hobel wieder anzuschieben und die Verfolgungsjagd neu zu beginnen. Mit Euren Siegerprämien des Grand Prix solltet Ihr nicht versäumen, Euer Motorrad zu tunen. Das ist aber leider nur mit entsprechend viel Geld möglich.

gut

Trotz der Vielfalt an Rennsimulationen für das Super Nintendo, handelt es sich um eine interessante Alternative zu den her-



Nach der Auswahl des Kurses und der Maschine steht einem Einzel- oder Doppelrennen nichts mehr im Wege

Ob Reifenwechsel während des Rennens, oder Abdriften auf den Rasen, alles ist möglich

kömmlichen Autorennspielen. Gerade das realistische Verhalten der Motorräder im Kurvenbereich überzeugte mich schnell. Einziges Manko an der ganzen Geschichte ist eigentlich nur, daß die Motorräder offensichtlich alle gleich schnell sind und sich auch in der Hubraumgröße nicht unterscheiden. Außer der 500-ccm-Klasse stehen leider keine anderen Maschinen zur Verfügung. Somit bleibt Euch keine andere Wahl, als Euer Motorrad mit viel Geld zu tunen, sei es das Fahrgestell zu verändern, den Motor zu vergrößern oder die Stoßdämpfer umzubauen. Besonders gelungen ist die Einblendung der unterschiedlichen Richtungsanzeiger. Damit könnt Ihr Euch darauf vorbereiten, ob Ihr durch eine scharfe oder eine leichte Kurve heizen müßt. Vorsichtig solltet Ihr bei Überholmanövern sein. Meistens zieht der Gegner genau in dem Augenblick auf Eure Seite, wenn Ihr neben ihm seid. Somit könnt Ihr Euren Ofen dann auch gleich aus der Botanik ziehen und wieder neu anschieben. ma

Spielertyp:

Hersteller: Atlus

Testversion von:

Game Express

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 120 Mark

68%

Grafik

55%

Musik

35%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

69%

Sombrero Wheels

Super Off Road

Mit dem Beinahe-Klassiker *Off Road* hat diese mit *"The Baja"* untertitelte Version nur noch Rudimentäres gemeinsam. Das Rennen um die glitzernden Pokale und die willigen Bikinimädchen läuft nicht mehr rundenweise auf einer in sich geschlossenen "Endlosbahn" ab, sondern Ihr fahrt eine mehr oder weniger kurvenreiche Strecke von einem Punkt A zum Ziel B. Als Pilot eines aufgemotzten Pickups rast Ihr über die staubigen Pisten des mexikanischen Hinterlandes. Beweist Ihr genug Geschick, die auf der Strecke liegenden Extras zu überrollen, seid Ihr in der Lage, während der Boxenstops Euer Gefährt für den turbulenten Straßenkampf zu rüsten. "Nitros" werden gezündet, um auf geraden Streckenabschnitten dem Vordermann die Rück-

lichter zu zeigen und "Shocks" helfen Euch, beim Rammen der Gegner weniger Schaden zu nehmen. Außerdem können Bremsen, Motorleistung und Beleuchtung des Fahrzeugs verbessert werden. Während des Rennens dient Euch die "Straße" nur als Richtlinie, Hindernissen ausweichen oder Abkürzungen nehmen, könnt Ihr auch querfeldein. Im unplanierten Gelände geht Eurem Hobel allerdings einiges an Geschwindigkeit flöten. Klingt einfach, wenn da nicht die lästigen Wochenend-Trike-Fahrer wären, die Euch ständig mit ihrer lahmen Mühle im Weg sind. Rempelt Ihr diese, hat das ihren Tod, Abzüge auf Eurem Ausrüstungskonto und einen Zuwachs auf dem Schadenbalken zur Folge. Gegen einen Freund könnt Ihr nur nacheinander getrennt fahren, wobei Ihr Zeit und Position Eures Kon-

trahenten aus der Vorrunde anhand seines mitfahrenden "Schattens" verfolgen könnt. Insgesamt ist es möglich, in vier Kurs- und Qualifikationsvarianten über die Ziellinie zu sausen und sich danach in die Bestenliste einzutragen. Vor einer jeden Strecke gibt's altkluge Tips von Profis.

gut

Schade, daß man in der Zwei-Spieler-Option auf einen Split Screen verzichtet hat. Macht das Spiel schon alleine einen Höllenspaß, wäre das direkte Gerangel mit einem Opponenten aus dem Freundeskreis der wahre Knüller gewesen. Die "Schattenspieler-Funktion" läßt leider nur einen sehr geringen Ansporn in

Sachen Konkurrenzdenken zu. Die Bremsen aufzurüsten, könnt Ihr getrost vergessen, da man das ganze Spiel über nur vollen Stoff gibt. Trotz Geldabzug bei einem Crash ist es insgesamt zu einfach, schnell an viel Kohle zu kommen. Grafik, Sounds und Musik sind einfach nur "olé!", die etwas ruppige Steuerung geht auch okay, da bei der Querfeldeinhatz Feinarbeit nicht angesagt ist. fh

Spieltyp:

Hersteller: Tradewest

Testversion von: Allan

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Paßwort,

Highscore-Liste

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 120 Mark

71%

Grafik

69%

Musik

85%

Soundeffekte

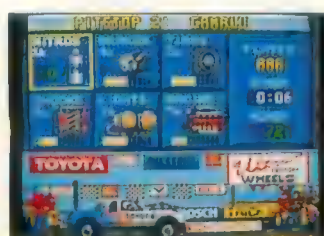
SPIEL-SPASS: **76%**



Mit dem Pickup-Truck querfeldein durch Pfützen, Schlamm und unwegsames Gelände



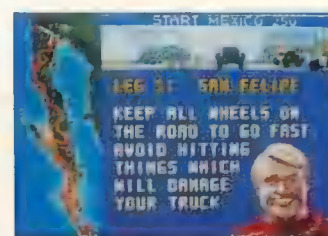
Spread your little wings and fly away: Den Trike-Fahrer ereilt das Schicksal des Langsameren



Mit genügend Kohle könnt Ihr Eure Schlüssel fein ausstatten



Zündet Nitros, um an den Computer-Gegnern vorbeizuziehen

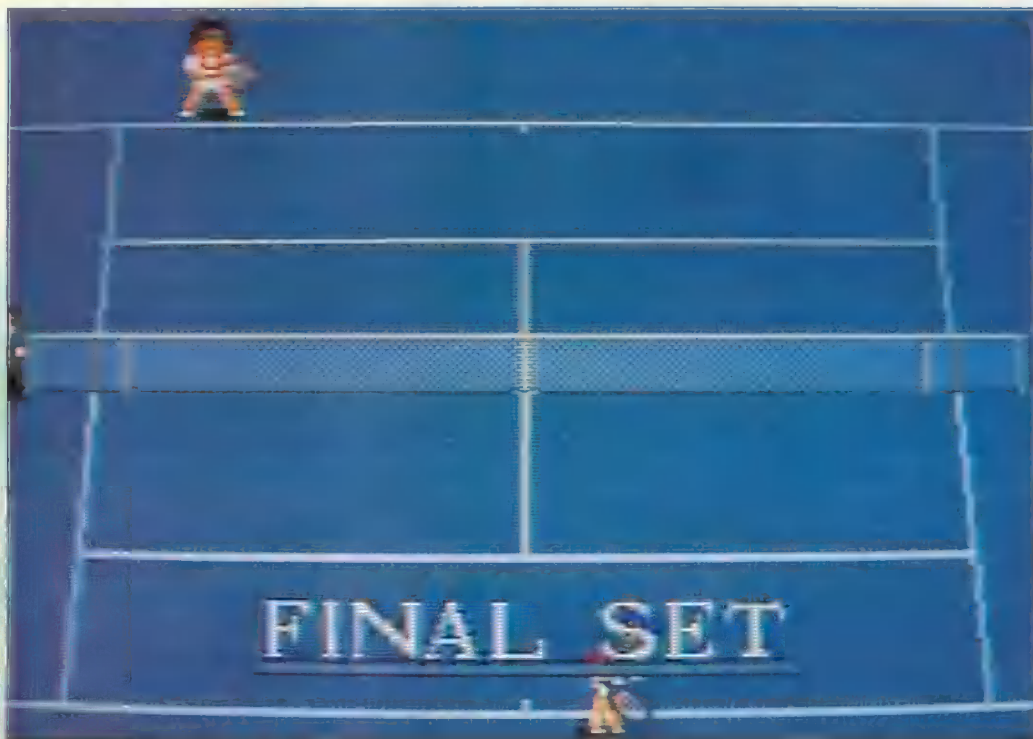


Der blonde Strahlemann zeigt Euch den Streckenverlauf



Vorbei an kümmerlichen Steinbehausungen durch die Pampa

SUPER NINTENDO



Platsch!

World Court Tennis

Mit Tennisspielen scheint der Markt offensichtlich noch lange nicht gesättigt zu sein. Immer wieder entwickeln die Softwarefirmen neue Ideen, wie der weiße Sport neu umgesetzt werden kann. So sind bei *World Court Tennis* eine Reihe untypischer Animationen und Soundeffekte im Spielverlauf zu finden. Beispielsweise kann es Euch passieren, daß der Ball in einen nahegelegenen Teich fällt und sich beim Eintauchen in das kühle Naß mit einem freundlichem "Platsch" verabschiedet. Trefft Ihr Euren Gegner direkt an den Fingern, so reibt er sich vor Schmerz die Hand und guckt recht traurig.

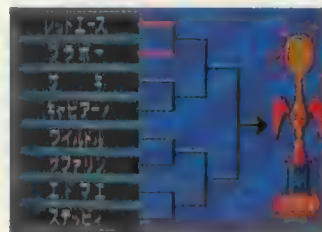
Wie bei Spielen dieser Art üblich, beginnt Ihr in einem umfangreichen Menü Eure Mit- oder Gegenspieler einzugeben. Zur Auswahl stehen eine Reihe

unterschiedlicher Gegner. Ihr könnt Einzel- oder Doppelspiele wählen, wobei Ihr angeben müßt, ob Ihr alleine gegen den Computer spielen möchtet. Solltet Ihr mehr Spaß daran haben, ein Match mit drei Freunden zu bewältigen, ist das auch

kein Problem. Da bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten können, steht einem sportlichen Nachmittag im Freundeskreis nichts mehr im Wege. Nach weiteren Einstellungen wie Spielstärke, Anzahl der Gewinnsätze, Court-Wahl, Turnier oder ein einzelnes Spiel, steht Ihr schon auf dem Platz. Aufgeschlagen wird vom unteren Bildschirmrand. Bei der Ansicht von schräg oben wird es Euch schon nach einer kurzen Übungsphase gelingen, die Bälle des Gegners zu retournieren, und das ein oder andere Spiel zu gewinnen. Sollte Euch das Match auf einem



Auch Statistiken, Turnierlisten, und Zwischenstände lockern die einzelnen Einzel- oder Doppel-Sätze auf



Da alle Spieler einen Helm tragen, scheint Tennis doch recht gefährlich zu sein

normalen Platz zu langweilig werden, könnt Ihr auch in die Halle wechseln oder Euer Spiel in einem japanischen Garten austragen.

geht so

Als reine Tennissimulation würde ich *World Court Tennis* zwar nicht gerade bezeichnen, aber eine witzige Alternative zu den puren Tennisspielen ist es mit Sicherheit. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber schon nach einigen Trainingsrunden wißt Ihr, wie der Hase, sorry, der Ball läuft. Besonders viel Spaß bringen die lustigen Einlagen der einzelnen Spieler, wenn sie beispielsweise nach dem Ball hechten, sich dabei aber oftmals auf die Nase legen. Wenn Ihr jedoch auf reinen Tennissport steht, solltet Ihr Euch eher eine andere Simulation besorgen, da dieses Spiel anscheinend mehr als witzige Unterhaltung gedacht ist. Wenn ich mir die Spieler so ansehe, erinnern diese mich eher an Figuren aus *Super Bomberman*, als an berühmte Tennistasche. ma

Spieltyp:

Hersteller: Namcot

Testversion von:

Game Express

Anzahl der Spieler: 1 bis 4

Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 120 Mark

63%

Grafik

48%

Musik

58%

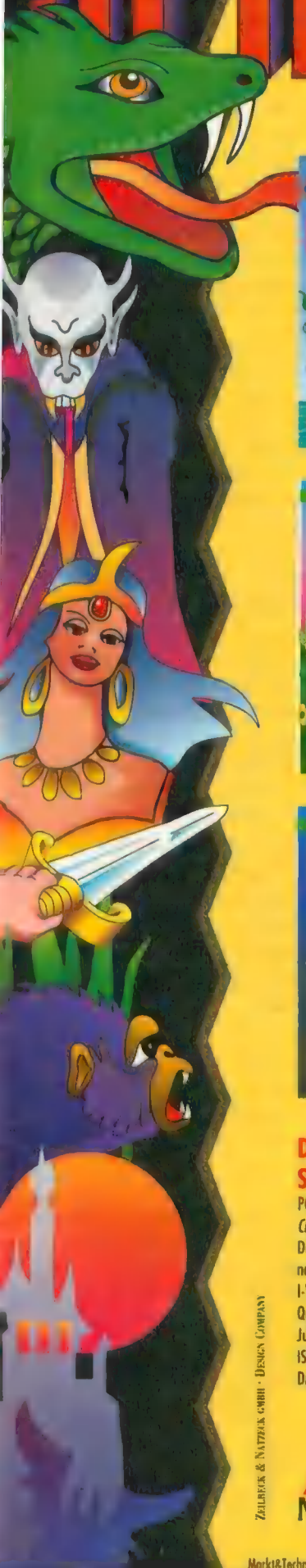
Soundeffekte



SPIEL-
SPASS:

61%

SPIELE POWER



SUPER MARIO WORLD

Super Nintendo

Rainer Babel, Ulrich Krockenberger,

Jens Matheuzig

Hier muß nicht viel gelesen werden: Raffiniert montierte, farbige Bilder ergeben ein vollständiges Sprung- und Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Dieses Buch garantiert den siebten Jump'n'Run-Himmell!

1993, ca. 150 Seiten

ISBN 3-87791-453-5, DM 19,80



DIE LEMMINGS 2 SPIEL-POWER

PC und Amiga

Rainer Babel

Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!

1993, ca. 150 Seiten

ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80



ADVENTURES

Rainer Babel and friends

Ein Genre-Buch der Spitzenklasse, die besten Adventures, die neuesten Adventures, Tips, Tricks, Lösungen, Stories etc. etc. Einfach alles, was der Adventure-Spieler braucht, um ganz vorne dabei zu sein.

Indiana Jones 4, Kings Quest 6, Alone in the Dark, Monkey Island 2, Kyndria, Larry 5, Sherlock Holmes u.v.a.

Juli 1993, ca. 220 Seiten

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80

DIE ...QUEST- SPIELE-POWER

PC/Amiga/ etc.

Christian Papp

Das Buch zu den Sierra-Dauerbrennern! Kings Quest I-VI, Space Quest I-V, Police Quest I-III, Eco Quest I-II, Quest for Glory I-III.

Juli 1993, ca. 220 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80

DIE X-WING- PILOTEN-POWER

PC

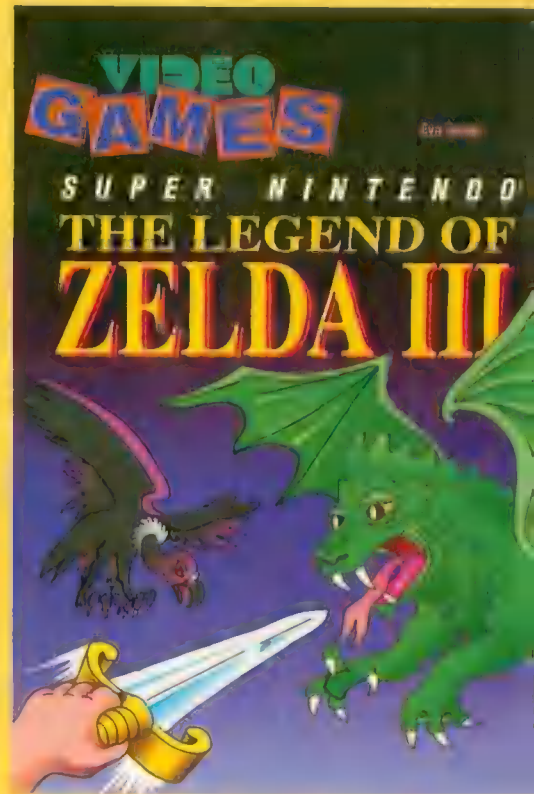
Richard Eisenmenger

Star-Wars- und X-Wing-Fans, Ihr braucht dieses Buch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier hilft Euch ein galaktischer Profi.

1993, ca. 220 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 24,80



The Legend of ZELDA III

Super Nintendo.

Eva Hoogh

Das tolle Buch zum Kultspiel. Zelda-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Die Story wird detailliert erzählt, alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden. Link besteht erfolgreich sein neuestes Action-Adventure. Hyrule, wir kommen! 1993, 250 Seiten,

ISBN 3-87791-413-6, DM 29,80

IN VORBEREITUNG

Die neue Mega-Drive- Spiele-Power

Die besten Spiele des Sega Mega Drive, brandaktuell serviert.

Bitte
senden Sie mir
den Markt&Technik
Gesamtkatalog kostenlos zu.

Strasse, _____

PLZ, _____

VG/SP 2

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co.,
Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar



Frostig

Ice Hockey

Es ishockey entwickelt sich zu einem immer populärer werdenden Sport in Deutschland. Nach Electronic Arts und anderen stürzt sich jetzt Jaleco auf die frostige Spielfläche. Nach einigen reichhaltigen Menüs, in denen Ihr die Mannschaften, Spielstärken und Spielzeiten einstellt, könnt Ihr Euch erstmals auf das Eis wagen. Bevor Ihr es jedoch wagen könnt, in der Meisterschaft mitzuspielen, solltet Ihr einige ausgiebige Trainingsstunden absolvieren. Hierbei stehen Euch drei Möglichkeiten zur Auswahl. Als erstes dürft Ihr Euer Geschick bei Strafstoßen beweisen. Ihr lauft mit dem Puck auf das Tor zu, und versucht die Scheibe im Netz des Gegners unterzubringen. Nach einem mehr oder weniger erfolgreichem Abschluß solltet Ihr Eure Kräfte mit einem Gegner messen. Wie beim Eishockey üblich, gibt es richtige Schlägereien, die vor einem Spiel ausführlich trainiert werden sollten. Denn wenn

Ihr Euch erst einmal auf dem Eis befindet, gibt es kein Zurück. Solltet Ihr die ersten Erfahrungen auf dem Gebiet der Prügeleien gemacht haben, könnt Ihr Euch an Euer erstes Trainingsspiel heranwagen. Wählt in der ersten Zeit einen leichten Trainingspartner, um die richtige Spieltaktik zu finden und genügend Spielpraxis für die Wettkämpfe zu sammeln. Sobald Ihr

Euch sicher genug für die Turniere fühlt, wählt Ihr Eure Gegenmannschaften aus. Anschließend beginnt die große Schlitterpartie auf dem Eis. Nach dem Anstoß gibt es für Euch nur einen Weg, nämlich den zum gegnerischen Tor. Austricksen könnt Ihr den Torwart allerdings nur, wenn Ihr ihn durch die Beine schießt, da er sonst nicht zu schlagen ist.

geht so

Leider ist es Jaleco mit diesem Spiel nicht gelungen, eine gleichwertige Si-

Trotz der guten Vorlage wird es wahrscheinlich wieder nicht gelingen, ein Tor zu schießen

mulation zu Electronic Arts Hockey zu programmieren. Jedoch handelt es sich um eine durchaus spielbare Version des frostigen Sportes, da die Spieler nach einiger Übung gut zu kontrollieren sind. Als Nachteil empfinde ich die Probleme bei Torschüssen. Selbst wenn Ihr es geschafft habt, Euch passend vor dem Tor zu positionieren, gelingt es nur in den seltensten Fällen, den Torwart zu überlisten. Andererseits ist es für den Gegner auch nicht einfach, die Gummischiebe in Eurem Tor unterzubringen. Das Prügeltraining durchzuführen, kostet nicht nur Fingerfertigkeit, sondern auch Nerven, da es nahezu unmöglich ist, Euren Gegner zu schlagen. Ebenso dauert es eine längere Zeit, sich für die Strafstoßrunden zu begeistern, da es auch hier nur sehr selten klappt, die Scheibe durch die Beine des gegnerischen Torhüters zu schießen. Einfacher wird das Spiel allerdings, wenn Ihr im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Freund spielt, da dieser eher einen Fehler macht, als der Computer. *ma*



Nach der Auswahl der unterschiedlich starken Mannschaften solltet Ihr das Prügeln und die Strafstoße trainieren

Spielertyp:

Hersteller: Jaleco

Testversion von: O.I.T.

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: -

Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 120 Mark

58%

Grafik

30%

Musik

28%

Soundeffekte



SPIEL-
SPASS: **55%**

Trödelball

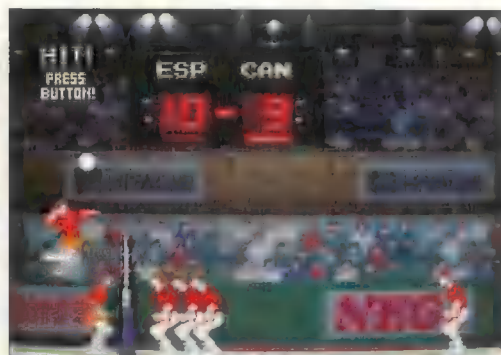
Violent Sniper

Eine der seltensten auf Konsolen vertretenen Sportarten dürfte wohl Volleyball sein. Nach einer Auswahl aus den verschiedenen Mannschaften beginnt Ihr Euer Spiel mit dem Aufschlag. Leider sind die Mannschaften und einzelnen Optionen nur sinnvoll zu wählen, wenn Ihr japanisch lesen könnt. Eine gute Übersicht verspricht die scrollende Seitenansicht. Durch Drücken entsprechender Tasten werft Ihr den Ball hoch und durch nochmaliges Betätigen fliegt der Ball über das Spielfeld. Auf der anderen Seite des Netzes setzt der Gegner natürlich alles daran, den Ball zu retournieren. So geht das ganze Hin- und Hergeprelle von der einen Seite zur anderen, bis sich ir-

gendeine der beiden Mannschaften einen Fehler erlaubt. Nach 15 Punkten ist der Satz beendet, und Ihr freut Euch wie die Schneekönige oder stürzt wegen einer Niederlage in tiefe Depressionen.

na ja

Die Firma Video System scheint noch nicht mitbekommen zu haben, daß es bei den meisten Sportspielen um Geschwindigkeit geht. Hierbei dachten sich die Entwickler offenbar, daß ein Ball mindestens eine Minute in der Luft bleiben muß, bevor er bei dem Gegner aufkommt. Spieltechnisch gesehen ist nichts Besonderes



Action ohne
Satisfaction!
Sieht schneller
aus als es in
Wirklichkeit ist

zu bemerken, da die Spieler nur baggern, blocken, prellen oder schmettern können. Alle vier Variationen sind leider nur mit einer Taste auszuführen. Somit stellt sich gleich die Frage, ob das Super Nintendo wirklich nur einen Knopf besitzt? Außerdem ist es schon schwer, sich durch die einzelnen Optionen zu arbeiten, da aber auch wirklich alles in japanisch erklärt ist. Das ist eben der Nachteil bei Importen. Alles in allem wirklich nur für ausgesprochene Fans. *ma*

Spieltyp:

Hersteller: Video System

Testversion von: O.I.T.

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: -

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 140 Mark

38%
Grafik
21%
Musik
18%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **31%**



Billiger geht's nicht!

0921-51 34 01

Super Nintendo

Händler erwünscht

Addams Fam. II us.	108,95	Family Dog us.	104,95	Powermonger dt.	118,95	Tiny Toons dt.	108,95
Alien III dt.	118,95	Family Feud us.	114,95	Railroad Tycoon us.	Vorb.	Toys us.	113,95
Alien III us.	108,95	Fatal Fury us.	109,95	Road Runner dt.	109,95	Troddlers us.	109,95
American Glad. us.	113,95	Final Fight II us.	Vorb.	Rock & Roll Racing us.	119,95	Tuff n' Nuff us.	129,85
Asterix dt.	Vorb.	First Samurai us.	99,95	Rocky Rodent us.	119,95	Ultimate Fighter us.	129,95
Baseball 20/20 us.	124,95	Great Waldo Search us.	79,95	Rocky/Bullwinckle us.	113,95	Untouchables us.	127,95
Batman Returns dt.	118,95	Harley's Adventure dt.	99,95	Run Saber us.	125,95	Vegas Stakes us.	99,95
Batman Returns us.	109,95	High Impact us.	109,95	Seventh Saga us.	134,95	Wing Commander dt.	129,95
Battle Blaze us.	109,95	J. Connors Tennis dt.	108,95	Shadow Run us.	118,95	Wing Commander II us.	119,95
Blues Brothers us.	113,95	J. Madden 93us.	79,95	Slap Shot Icehockey us.	114,95	Wolfchild us.	109,95
Bulky us.	118,95	James Pond II us.	114,95	Spanky's Quest dt.	119,95	World Heroes us.	159,95
Bulls vs. Blazers us.	74,95	Jungle Strike	Vorb.	Spell Craft us.	117,95	WWF Royal Rumble dt.	129,95
Cacoma Knight us.	89,95	Jurassic Park	129,95	Starfox us.	119,85	Yoshi's Cookie us.	108,95
Caesars Palace us.	119,95	Kawasaki Caribbean us.	109,95	Starwars us.	99,95	Yoshi's Safari us.	95,95
Carmen World dt.	124,95	Lord of Rings us.	123,95	Street Combat us.	109,85	Zombie us.	Vorb.
Clay Mates us.	117,95	Lost Vikings us.	108,95	Streetfighter II Turbo	Vorb.		
Congo's Caper	94,95	Mario & Wario us.	Vorb.	Strike Eagle	Vorb.		
Cool Spot us.	119,95	Mario All Stars us.	129,95	Super Battletoads us.	119,95		
Crash Dummies dt.	124,95	Mario is Missing us.	114,95	Super Bomberman dt.	Vorb.		
Cybernator us.	104,95	Mechwarrior	119,95	Super Conflict us.	108,95		
Daffy Duck us.	124,95	Mortal Combat dt.	134,95	Super Off Road II us.	Vorb.		
Darius Twin us.	54,95	NBA Tecmo Basketb.us	118,95	Super Shanghai II dt.	129,95		
Dead Dance us.	Vorb.	NFL Qback Club us.	149,95	Super Swiv dt.	138,95		
Dennis the Menace us.	126,95	Nigel Mansel Racing us.	125,95	Super Tetris jp.	189,95		
Dino City dt.	108,95	Operation L. Bomb us.	127,95	Super Turrican us.	88,95		
Dracula us.	107,95	Pierre le Chef dt.	129,95	Super Valis IV us.	108,95		
Dungeon Master us.	129,95	Pocky & Rocky us.	119,95	T-2 Judgement Day us.	122,95		
E.V.O. us.	119,95	Pop n' Twin Bee dt.	Vorb.	Tazmania us.	108,95		

Ruft an: 0921- 51 34 01
Mo-Fr. 11-20 Uhr
Sa. 10-14 Uhr

Vorb. = Vorbestellung möglich. Lieferbar ab Herbst 93.
dt. = deutsche Version
us. = amerikanische Version
jp. = japanische Version
Importspiele ohne dt. Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Unverbindliche Preisempfehlung solange Vorrat reicht. Preise zzgl. UPS-NN-Versand. Inhaber der Firma TRADELINK ist Alexander Sprung.

Copyright: All Rights Reserved. Trademark of their respective owners.

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402



Tolle Gegner und viel Abwechslung machen Rocketknight Adventures zum Spitzentitel

Angriffe nutzt Ihr zum Demolieren von Feinden, zur schnelleren Fortbewegung oder zum Erreichen entlegener Level-Zonen. Da der Rocketknight zur Gattung der Nager zählt, hat er freilich auch den dazugehörigen Rattenschwanz. Mit ihm klammert Ihr Euch kopfüber an Balken, Trägern und Ästen fest. Extras zur Auffrischung der Lebensenergie und zusätzliche Leben findet Ihr meist außerhalb des aktuellen Bildausschnitts – wer weiß, wo sich die Bonusgegenstände befinden, erreicht sie leicht per Raketenzündung. Äpfel bringen Euch eins von acht Energie-Hezen zurück, eine Bananenstaude

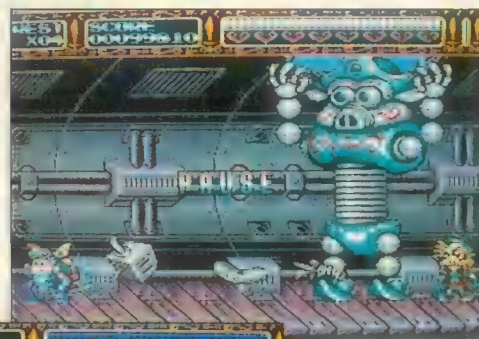
Feuerwerk im Rucksack

Rocketknight Adventure

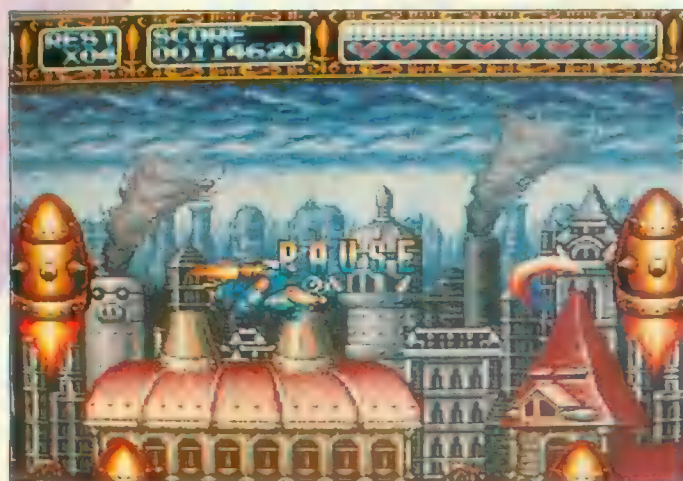
Ritter sind auch nicht mehr, was sie einmal waren. Nutzen die Recken der ersten Stunde noch Pferdestärken (in lebendiger Form) zur schnelleren Fortbewegung, muß heutzutage schon ein hochtechnisierter Raketen-

rucksack herhalten. *Rocketknight Adventures* ist ein fast klassisches Jump'n'Run mit Action-Einlage. Die Betonung liegt jedoch ganz klar auf Geschicklichkeits-Anforderungen. Ihr steuert den Raketenritter in Seitenansicht durch sehr abwechs-

Schweinekerle:
Eure Gegner stammen aus der Gattung "Rüsseltier mit Ringelschwanz"



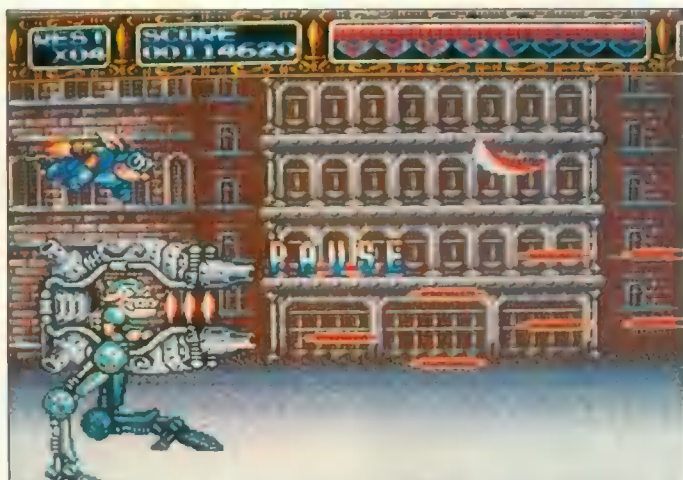
Geniale Idee:
Im Spiegelsee seht Ihr, wohin Ihr springen müßt



Die Luftabwehr der Schweinestadt ist auf Zack

lungreiche Levels und verdrescht die feindlichen Schweine mit den Wellen Eures magischen Schwerts. Haltet Ihr den Prügelknopf länger gedrückt, lädt sich ein Energiebalken auf. Ist dieser vollgelaufen, führt Ihr beim Loslassen der Taste eine "Dash-Attacke" aus. Je nach Steuerkreuz-Kommando schießt Ihr mit gezücktem Schwert vorwärts, nach oben oder schräg oben. Tummelt Ihr Euch in einem Wasser-Level, darf auch mit Raketenantrieb abgetaucht werden. Die Dash-

gleich mehrere. Ab und zu lächelt Euch auch ein "1up" entgegen. Die Extras sind fairerweise meist vor oder direkt nach schweren Stellen zu finden. In den *Rocketknight Adventures* wimmelt es nur so von Zwischen- und Endgegnern. Oft ist es nicht mal auszumachen, ob's ein Endgegner ist. Jeder davon verlangt natürlich nach seiner eigenen Spezialbehandlung. Neben einer Unmenge von neuen Ideen findet sich aber auch der eine oder andere "Kenn' ich doch"-Gegner. Bei Konami hat



Gradius und Nemesis lassen grüßen: Konami klagt bei Konami.

man jedoch feste Prinzipien: Wenn schon irgendwas geklaut wird, dann bitteschön nur bei Spielen aus dem eigenen Hause. Ob Ihr nun einen zum bemannten Walker umfunktionierten *Nemesis*-Endgegner zerpfückt oder in *Super Protector*-Manier an einem Luftschiff herumhangelt, die Quelle der Idee sitzt immer bei Konami. Zum Spiel gibt's fetzigen bis theatralischen Sound, der dem aktuellen Geschehen angepaßt ist.

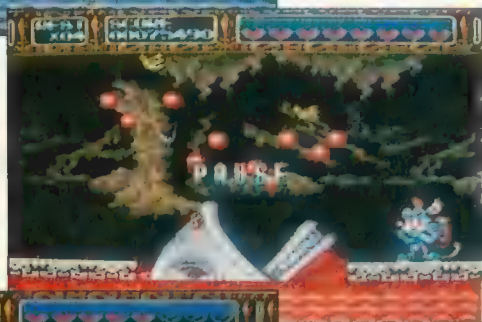


Schön zu sehen, daß sich Konami wieder auf dem Weg der Besserung befindet. Nach *Intergalactic Ninja* hatte ich ja schon grobe Befürchtungen. *Rocketknight Adventures* stellt sich schon nach den ersten Spielminuten als Highlight heraus. Es ist nahezu unfassbar, wieviel Abwechslung Konami in das Modul

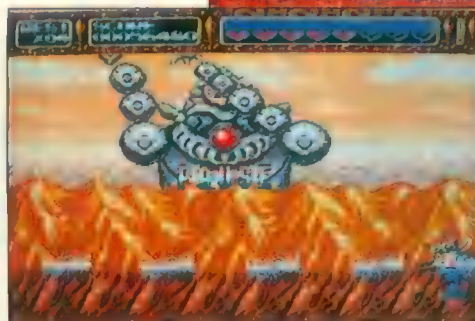


Feucht-fröhlich: Ihr hangelt auch beiden Seiten des Wasserfalls

An den meisten schweren Stellen warten freundliche Extras. So auch hier beim Fisch-Endgegner.

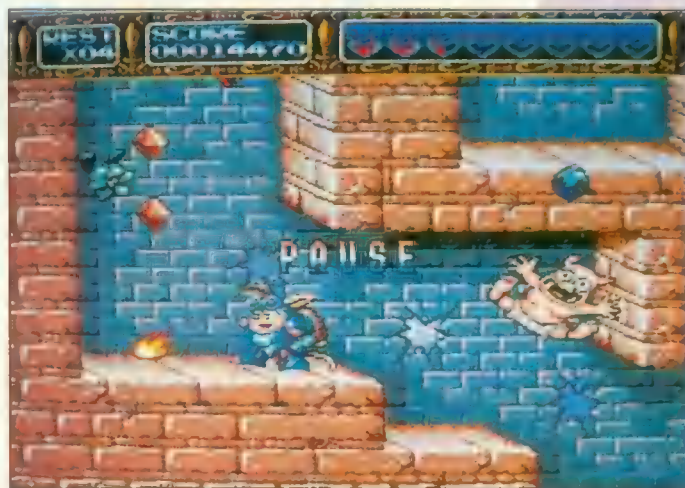


Ein Endgegner? Nein, dieser Kerl wartet zwischendurch



gepackt hat. Rennen, Fliegen, Hangeln, Schwimmen, Springen und Raketen-Sprints wechseln sich derart geschickt ab, daß keine Langeweile aufkommt. So sind wir's aus dem Hause Konami gewöhnt, so lieben wir's. Abgefahrene Ideen wie der Level mit dem spiegelnden Säuresee oder der Fisch-Endgegner machen die *Rocketknight Adventures* zusätzlich spannend und motivierend. Daß die Grafik stellenweise unter einem bösen Flackern leidet,

doch um so unangenehmer auf: Keine Batterie, kein Paßwort! Kommt Ihr an einer Stelle einmal nicht weiter, müßt Ihr das Mega Drive schon eingeschaltet lassen, um bei erneuten Spielgelüsten nicht ganz von vorne anfangen zu müssen. Daß die Batterie irgendwelchen Sparmaßnahmen zum Opfer fiel, ist ja noch einzusehen, ein Paßwort hätte aber mit geringem Aufwand zu machen sein sollen. Trotz des Ärgers über das fehlende Paßwort schaffte *Rocketknight Adventures*



Etliche Rätsel wie "Wo geht's lang?" würzen das Spiel

wird meistens von der gebotenen Action übertüncht. Ansonsten verdient die grafische Gestaltung der Hintergründe und Gegner volles Lob. Von ein paar fiesen Rücksetzpunkten einmal abgesehen ist die Spielbarkeit von *Rocketknight Adventures* beispielgebend für zukünftige Jump'n'Runs. Nach unfairen Stellen könnt Ihr lange suchen. Eine ausgefeilte Steuerung und eine freundliche Kollisionsabfrage machen das Spiel über die gesamte Distanz sehr fair. Auch Einsteiger sind sicher nicht frustriert. Ich habe seit *Sonic 2* nicht mehr so viel Spaß und Spannung mit einem Jump'n'Run gehabt. Bei der hohen Güte des Spiels fällt ein Manko je-

ganz locker den Sprung über die 80%-Hürde. Jump'n'Run-Fans sollten unbedingt zugreifen. Eine solche Perle gibt's wahrscheinlich länger nicht mehr. *jb*

Spieltyp:

Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1

Features: 2 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Zirka-Preis: 130 Mark

79%

Grafik

82%

Musik

56%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**



Weichgekocht

Dizzy

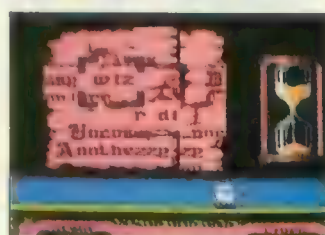
Codemaster präsentiert Dizzy neben der 8-Bit-Nintendo-Variante auch als 16-Bit-Modul fürs Mega Drive. Das Spiel selbst ist weitgehend identisch – freilich mit einer feineren Bildschirmauflösung, mehr Farben und einem standesgemäßem Sound. Stimmungsvoll wirken die Hintergründe mit 3-D-Effekt, die wechselnden Tageszeiten mit samt Dämmerung oder die gelegentlichen Regenschauer. Das Grübel-Adventure startet in Dizzys Baumhaus, in dem der sympathische Eierkopf Schlüssel, Proviant und weitere nützliche Gegenstände aufbewahrt. Was Dizzy für die Befreiung der kleinen Daisy mit sich rum-schleppen soll, sei wohl überlegt. Der Eiermann kann nämlich lediglich drei Objekte einsacken. Auf seinem Weg sammelt Dizzy 250 Zaubersterne, die ihn mit magischer Energie versorgen. Nur wenn Dizzy alle Sterne findet, ist er für die Entscheidungsschlacht auf Zaks' Wol-

kenschloß gerüstet. Beim Einspielen hilft Euch ein "Zauberfinger" auf die ersten Sprünge: "Achtung, dort ist ein Schlüssel – hier ist eine Tüüü!" Dizzys Stamm, die Yolkfolks, bewohnen in einem dunklen Wald hoch in den Bäumen ein geheimes Baumdorf. Doch an diesem Morgen erwacht Dizzy in einem verlassenen Dorf. Vor dem Haus erwartet Dizzy die heimatlliche

Treppenwelt – an jedem Ende ein schier unüberwindliches Hindernis. Auch wenn Dizzy recht munter durch die Landschaft hopst, der Versuch, Gegner in Jump'n'Run-Manier plattzudrücken, scheitert. Um an einem wildgewordenen Nashorn, der Palastwache oder an einer fleischfressenden Pflanze vorbeizukommen, muß man sich schon etwas einfallen lassen. In der komplett untertunnelten Stadt der Unterwelt-Visagen leistet beispielsweise ein Sack Bestechungsgelder gute Dienste – den fiesen Piraten Blackheart beschäftigt man vorzugsweise



Dizzy auf der Suche nach den vorschollenen Bewohnern seines verträumten Baumdorfs



Wer sich in die untertunnelte Stadt wagt, sollte seine Landkarte griffbereit halten

mit einer Pulle Rum. Für Ausflüge unter Wasser braucht Ihr einen langen Atem – oder ein Sauerstoffgerät. Dort durchsucht Ihr Wracks und reitet auf Luftblasen im Sonic-Tempo zurück an die Oberfläche.

gut

Kein Spiel für Klopper- und Ballerfans – eher etwas für unsere Dichter und Denker! Da sind Bilder-Puzzles, in einem knappen Zeitlimit zusammenzusetzen und Plattformen mit Haken und Ösen und geschickt befestigten Seilen zu besteigen. Die witzigen Figuren und die Handlung sprechen besonders auch die jungen Videospieler an. Das Eiervolk strotzt ja auch vor originellen Typen: das Punk-Ei Denzil mit Sommerbrille, Walkman und Baseballmütze, das verträumte Hippie-Ei Dylan mit Stirnband oder das Cheerleader-Ei Daisy. Kinderleicht ist Dizzy allerdings nicht: An manchen Stellen kommen selbst gestandene Profis ins Grübeln. Auf eine Continue-Funktion haben die Spiele-Designer leider verzichtet.

mn

Spielertyp:



Hersteller: Codemaster

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

73%

Grafik

65%

Musik

40%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

69%



Schneegestöber Snow Bros.

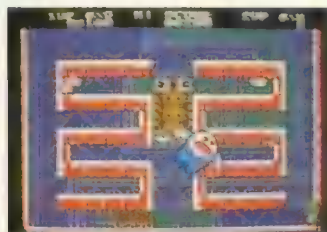
Die zwei Schneemannbrüder Nick & Tom haben eher menschliche Regungen und damit auch humane Probleme. Ihre Angebetete, übrigens mal wieder eine Prinzessin mit eher fleischlichen Formen, ist natürlich entführt worden. Ein echter Schneemann macht sich selbstredend sofort auf die Suche, bevor er vor Kummer dahinschmilzt. Doch ehe die beiden sich an ihrer Angebeteten erwärmen können, müssen sie etliche Tüftellevel bewältigen und unfreundlich gesonnene Hitzköpfe überwältigen. Dabei wird nach einer mit dem Spielprinzip von *Parasol Stars* stark verwandten Weise vorgegangen: Am unteren Bildschirmrand beginnend ist es Euer Ziel, die den Screen unterteilenden Etagen von Bösewichtern verschiedenster Machart zu säubern. Dazu bewerft Ihr die glühenden Teufelchen, feuerspuckenden Drachen, rennenden Rüpel, fliegenden Zauberer und granatenwerfenden Sumo-Ringer solan-

ge mit Schnee, bis sie zu einem massiven Ball anwachsen, der dann auf noch verbliebene Feinde geschleudert werden kann. Einige von ihnen hinterlassen Energie- und Waffenextras, mit einem Spezialtrunk wächst Ihr sogar zum fliegenden "Super-Schnee-Bruder" heran, der Gegner dann einfach durch Berührung ausschalten kann. Nach bewältigten Abschnitten

erwartet Euch jeweils ein gewaltiger Endgegner, dessen Oversize-Format Ihr mit geschickten Taktiken begegnen solltet.

gut

Was niedliche Bonbongrafiken anbetrifft, sind die zuckersüßen Japaner einfach unschlagbar. Keine Farbe ist ihnen zu bunt und kein Kontrast zu schrill. Trotz geringer Größe sind die Charaktere von Freund und Feind liebevoll gestaltet und witzig anzusehen.



Zum "Super-Schnee-Bruder" aufgeblasen, seid Ihr mit so großer Macht versehen, daß Ihr sogar den Endgegnern Mores lernen könntet

Koboldalarm auf allen Etagen: Schneebrüderchen Nick verpaßt den hitzigen Teufelchen einen eiskalten Händedruck

Bewegen sich oft bis zu fünfzehn Sprites samt ihrer Wurfgeschosse über die Mattscheibe, so ist doch nicht das kleinste Ruckeln festzustellen. Die einprägsame musikalische Untermalung paßt mit ihrem bunt lautmalerischen Ohrwurm-Charakter ideal zum optischen Gesamterscheinungsbild.

Schön, daß im Zeitalter hochgeschraubter CD-Technologien mit aufgebohrten Grafiken und Minimal-Spielinhalten, noch einfachste Spielprinzipien durch bloßen Spaß begeistern können. Die *Snow Bros.* sind ein gelungenes Beispiel für elementare Freuden ohne großen Aufwand. Mit dem richtigen Schwierigkeitsgrad versehen, begeistert die muntere Schneeballschlacht obendrein durch Continues und ein viel Ärger ersparendes Paßwortsystem. Sicher sind die *Snow Bros.* nicht jedermanns Sache, doch ehemalige Schneemann-Architekten und Freunde des unkomplizierten Zeitvertreibs sollten unbedingt zugreifen. *fh*

Spieletyp:

Hersteller: Tengen

Testversion von: O.I.T.

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Paßwort,

Continue

Geeignet für: Einsteiger,

Fortgeschrittene und Profis

Zirka-Preis: 120 Mark

69%

Grafik

76%

Musik

60%

Soundeffekte



SPIEL-
SPASS: **75%**

Bala bala

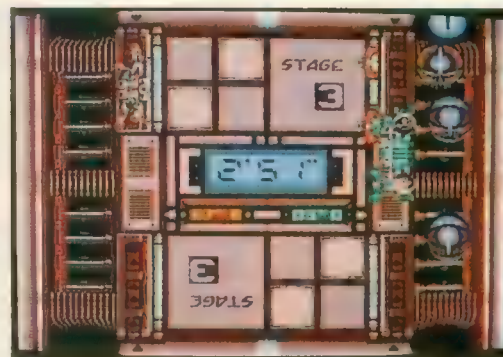
Ball Jacks

Schöne Aussichten für die Zukunft: Im Jahre 7650 soll es keine Kriege mehr geben, doch die "sportliche" Äquivalente der Konfliktbewältigung ist nicht minder tödlich: Zwei in krabbenähnliche Roboter gepackte Gegner stehen sich in einem quadratischen Raum gegenüber. Hinter jedem "Jacker" befindet sich ein Fließband mit darüberlaufenden Kugeln. Jeder Spieler beginnt den Wettkampf zunächst mit zwei Kugeln. Die mit jeweils zwei ausfahrbaren Teleskop-Greifarmen versehenen Roboter haben die Aufgabe, sich unter Zeitdruck möglichst alle Kugeln vom Fließband des Gegners zu schnappen. Wenn Ihr es schafft, direkt hinter dem Feindroboter

befindliche Kugeln zu ergattern, habt Ihr die Möglichkeit, diese mit etwas Geschick in den Blechkumpen des Kontrahenten zu schmettern.

na ja

Die den Visionen der Namco-Designer entsprungene Ersatzlösung für die Austragung von Streitereien ist genauso tödlich wie langweilig. Einfache Spielinhalte mit Primitivgrafik und Minimalmusik sind eben nur dann genial, wenn Gehalt, Motivation und Spielspaß stimmen. Uns präsentiert sich ein Häufchen Programmierelend,



Wenn die Zukunft so langweilig aussieht, dann lohnt es sich, noch heute zu sterben

das selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht für Aufregung sorgen kann. Der öde Aktions-Screen erfährt während des Spielverlaufs keinerlei Veränderungen, lediglich die Robotertypen wechseln unwesentlich ihr optisches Erscheinungsbild. Da sich damit Eure Möglichkeiten auch nicht erweitern, habt Ihr schon nach fünf Minuten den gesamten "Reiz" des Spiels erfaßt und könnt die Restzeit mit Gähnen verbringen. fh

Spielertyp:

Hersteller: Namco

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 100 Mark

34%

Grafik

38%

Musik

31%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

28%

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



Mario All Stars (SN) B4

Hammerpreise

nur 39,- DM

Game Gear: Chessmaster, Fantasy, Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Pango, Dragon Crystal, Shogun, Total Run, Extreme Boxing, Woody Pop

Master System: Bonanza Brothers, Cyber Shinobi, Bunsen Bunsen, California Games, P-Lun, Klay, Marble Madness, Super Kick Off

nur 49,- DM

Mega Drive: Strider, Strider II, Super Hammer II, Toe Jam & Earl, Bionic Commando, Total Thunderforce 2

Master System: Parlor Games, Sega Circus, Moonwalker, R-Type, World Games



Mortal Kombat ab 13.09.

Super Nintendo

Power Station	199,-
Amazing Tennis	129,-
Asterix	119,-
Bubsy	124,-
Star Wars	119,-
Star Wing	119,-
Road Runner	119,-
Royal Rumble	139,-
T-2 Arcade Game	129,-
Twin Bee	129,-
Lost Vikings dt. Texte	124,-
First Samurai	129,-
Mortal Kombat (13.09.)	139,-

Mega Drive

MD ohne Spiel	199,-
Mig 29	104,-
Muh. Ali Boxing	104,-
Mortal Kombat (13.9.)	119,-
B.O.B.	104,-
Cool Spot	104,-
Fatal Fury	109,-
Fred Feuerstein	104,-
Flashback	119,-
Global Gladiators	104,-
Jungle Strike	109,-
Shining Force	124,-

Thunder Force 4	99,-
Tecmo Cup Soccer	104,-
Micro Machines	89,-
Ultimate Soccer	104,-
Bubsy	114,-
Rocket Knight Adv. (ca.14.9)	104,-
Racing Aces (ca. Sept.)	109,-
Shinobi 3 (ca. Sept.)	109,-

Game Gear

Game Gear mit Colu.	189,-
Streets of Rage 2	84,-
Ultimate Soccer	84,-
Land of Illusion	79,-
Mortal Kombat (13.9.) 4Meg	89,-
Robocop 3	79,-

NES

Mario Is Missing	94,-
Star Trek	119,-

Game Boy

Game Boy ohne Spiel	99,-
Asterix	69,-
F-15 Strike Eagle	69,-
Joe & Mac	69,-
Mortal Kombat (13.9.)	69,-

Master System

Global Gladiators	89,-
Land of Illusion	79,-
Mortal Kombat (13.9.) 4Meg	109,-
Robocop 3	89,-
Ultimate Soccer	79,-
Wonderboy in Monsterw.	79,-

Neo Geo

Samurai Showdown	399,-
------------------	-------

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

Wir halten Ihnen den schnellsten Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Dring. Schnell geliefert. So haben unsere Kunden in der Regel die Ware 18,30 Uhr bestellt. Ware wird am nächsten Morgen bei Bestellungen von 3 Uhr am Morgen sogar portofrei.

Unsere Monatsknüller für Super Nes:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Harley's Adv., Pilot Wings, Super R-Type je 79,-

Druckpreise nur solange Vorrat reicht.

Mega CD 2

Deutsch

ohne Spiel 519,-

mit Road Avenger 589,-

**Theo
KRANZ
VERSAND**

& LADEN

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN DM 3,- UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN: VERSAND PER NN 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN, UPS 10,-; Porto Ausland DM 18,-



Richtung und Flugwinkel des Balls bei Freistößen und Abschlüssen bestimmt Ihr über die gestrichelte Fluglinie des Balls



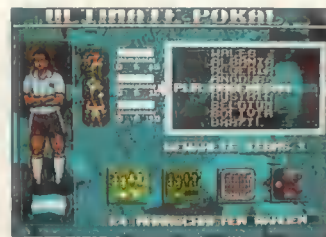
In der Halle wechselt die Bodenfarbe, die Mannschaftsstärke reduziert sich von elf auf sechs Spieler und Ihr könnt über Bande spielen



Ultimate Soccer bietet unterschiedliche Wettbewerbsmodi



Beim Elfmeterschießen hat der Torwart kaum eine Chance



Jedes Team verfügt über individuelle Leistungsmerkmale



Die Wahl der richtigen Strategie kann spielentscheidend sein

Der ersten Begeisterung über Segas *Ultimate Soccer* folgten ausgiebige Test-Partien. Für alle, die unseren Vorbericht in Ausgabe 8/93 verpaßt haben, hier nochmal die wichtigsten Informationen: *Ultimate Soccer* ist eine 12-MBit-Fußballsimulation fürs Mega Drive, die sich vom Solospieler bis zur Achterrunde eignet. Wollen sich allerdings mehr als zwei Spieler im digitalen Bolzen betätigen, benötigen sie ein bis zwei Multiplayer-Adapter, die an den beiden Joypad-Ports eingesteckt werden. Dann könnt Ihr die Kicker beider Teams auf alle Mitspieler verteilen. Im Hallenmodus reduziert sich die traditionelle Fußball-Elf auf sechs Spieler, außerdem gelten in der Halle andere Regeln, beispielsweise dürft Ihr über Bande spielen, also die Spielfeldränder wie beim Billard mitbenutzen.

Bevor es losgeht, müßt Ihr über die Platzbeschaffenheit entscheiden sowie über Wetterbedingungen, Windrichtung, Ballgewicht, die Sensibilität der Steuerung, Spielzeit sowie eini-



22 Rasenmäher

Ultimate Soccer

super

ge Zusateinstellungen wie Replay-Funktion, Rückspiel-Regel oder Grafikgeschwindigkeit. Außerdem solltet Ihr Euch strategische Varianten zurechtlegen, mit denen Ihr den Gegner knacken könnt, z. B. die richtige Mannschaftsaufstellung bzw. Angriffsstrategie. Jedes der 64 internationalen Teams verfügt nicht nur über eine eigene Flagge und authentisches Trikotdesign, sondern charakterisiert sich auch durch Kondition, Technik und Kampfgeist. Anschließend geht's in Freundschaftsspiel, Pokalrunde oder K.O.-Turnier rund. Gesteuert wird immer der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Mit etwas Übung zirkelt Ihr herrliche Flanken, Freistöße oder Kopfbälle in Richtung gegnerisches Tor. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr dem Ball nach dem Schuß zusätzlichen Effekt verleihen.

Beim durchschnittlichen Spieler dauert es fünf Minuten bis er sich mit der präzisen Steuerung angefreundet hat. Dann beginnt auch schon die Trickphase mit angeschnittenen Bällen, Doppelpässen und Steilflanken. *Ultimate Soccer* bietet ein Maximum an Konfigurationsmöglichkeiten, spielt sich schnell und flüssig. Natürlich macht es gegen echte Spieler am meisten Spaß. Die Leistungsfähigkeit der Computer-Teams ist jedoch sehr fein abgestimmt und bietet daher auch Einzelkämpfern brillante Unterhaltung. Schwächen zeigt das Kickermodul bei der Steuerung des Torwarts: Er agiert

nur von der Torlinie aus. Außerdem gelten keine Abseits-Regeln. Da *Ultimate Soccer* kein Radar bietet, gehen Flanken oft ins Leere. Trotzdem: Mit Abstand die beste Fußballsimulation fürs Mega Drive! hu

Spielertyp:

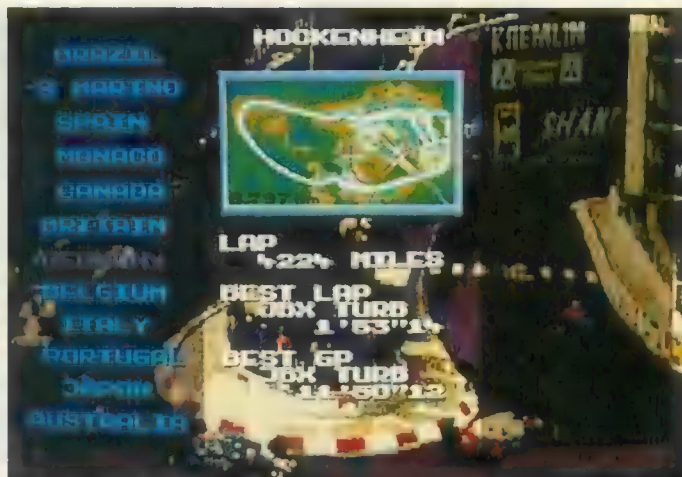
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-8
Features: unterstützt
Multiplayer-Adapter
Geeignet für: Einsteiger,
Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

74%
Grafik
47%
Musik
62%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **82%**



Wer seinem Vordermann zentral draufrauscht, muß mit einem kurzzeitigen Fahrzeugstillstand rechnen



Die Kurse für die Meisterschaft stellt Ihr Euch selber zusammen. Nebenher gibt's Infos zu den Strecken.

Hinter dem schlichten Titel verbirgt sich die neueste Konsolenrennerei mit Formel-Eins-Lizenz. Dabei blieben die Entwickler jedoch nicht bierernst — neben Formel-Eins-Piloten wie Schumacher oder Prost tauchen auch einige Namen aus dem Programmiererteam auf. Doch zum Spiel: Die Perspektive ist feinstes 3-D mit einer guten Blickposition aus der Sicht des Fahrers. Für das bessere Geschwindigkeitsgefühl sorgen Details am Fahrbahnrand wie Bäume, Schilder, Überführungen oder Tribünen. Ebenso wurde an Hügel und Täler gedacht. Vor der Fahrt wählt Ihr den Modus aus: "Arcade" bedeutet, daß Ihr eine vorgegebene Anzahl von Gegnern überholen müßt, bevor die fünf Runden gefahren sind. Löst Ihr die Aufgabe, geht's weiter zum nächsten Kurs, auf dem die Vorgabe steigt. Des weiteren stehen ein Meisterschaftsmodus und natürlich das Training zur Verfügung. Als nächstes wählt die Spielerzahl und den Schwierigkeitsgrad. Letzterer äußert sich in gesteigerter Höchstgeschwindigkeit und flotteren Gegnern. Als letztes geht's in die Werkstatt. Spoiler, Getriebe und Reifen werden je nach Können und Strecke konfiguriert. Analog zur kleinen Werkstatt fallen übrigens auch die Boxenstopps mickrig aus: Ihr könnt nur neue Reifen auf-

Mega Drive Turbo

Formula One

ziehen lassen. Habt Ihr den Meisterschaftsmodus gewählt, folgen nun einige Qualifikationsrunden auf dem ersten Kurs Eurer Wahl. Sobald die Platzierung Euren Wünschen entspricht, brecht Ihr das Zeitrennen ab und startet zur Meisterschaft. Auf den Kursen herrscht ein ziemliches Gedränge — zumindest am Start wird's genauso eng wie in Wirklichkeit. Dann habt Ihr jedoch erst mal Ruhe, bis Ihr die ersten Gegner überrundet. Rauscht Ihr einem Konkurrenten

zentral in die Karre, hat das für Euch einen kurzen Stillstand und somit Zeitverlust zur Folge. Erwischt Ihr das andere Fahrzeug

eher seitlich, setzt Euer Renner zum Sprung an. Auf gerader Fahrbahn geht das Hopsen meist gut und ist eine prima Methode, um an blockierenden Fahrern vorbeizukommen. Hebt Ihr jedoch in einer Kurve ab, endet Ihr meist auf der Wiese (ein Seitenrunder gehört leider nicht zur Ausstattung). Genauso verhält es sich auch mit Objekten



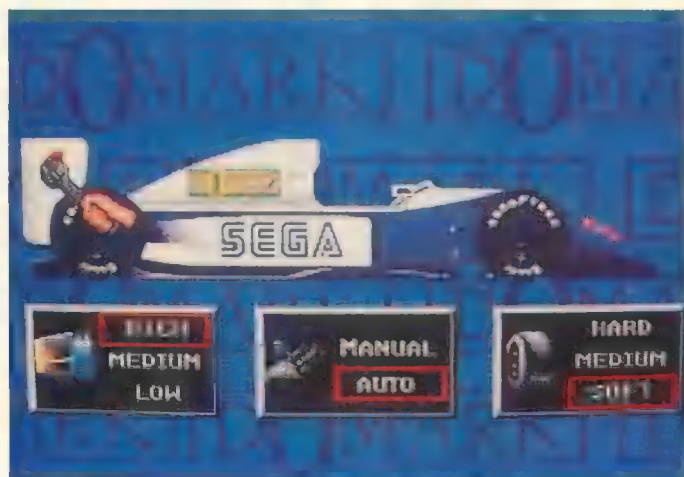
Auch für F1 gilt: Zu zweit macht's am meisten Spaß.

Im Turbo-Modus wird die Grafik ultraschnell

am Fahrbahnrand. An größeren Schildern bleibt Ihr hängen, über kleinere Richtungshinweise springt Ihr drüber.

super

Man hat sich ja schon fast dran gewöhnt: Der Tacho des Boliden lügt Euch eine Geschwindigkeit vor, die die Grafik einfach nicht vermitteln kann. Nicht so bei *F1* — Ihr glaubt mindestens so schnell zu rasen, wie es der Tacho behauptet. Der Speed ist einfach phänomenal. Was im Ein-Spieler-Modus an Rechenzeit übrig blieb, haben die Programmierer in den Turbo-Modus gepackt. Die Geschwindigkeit liegt hier schon jenseits von gut und böse (stellt Euch ein Formel-Eins-Rennen aus der Sicht des Fahrers im Zeitraffer vor). Wer mit Turbo und 220 Meilen pro Stunde in eine Kurve bügelt, merkt's meist erst, wenn er schon rausgefliegen ist. Anscheinend wollten die Entwickler mal zeigen, wie schnell man auf dem Mega Drive wirklich fahren kann (der Turbo-Modus ist reine Angabe). *F1* ist keine typische Rennsimulation, dafür fehlt's zu sehr an taktischen Finessen wie Benzinplanung, verschiedenen Maschinen oder Rennteams. Das Bleifußmodul soll vielmehr puren Fahrspaß bieten. Noch ein paar Worte zu den Gegnern. Im Vergleich zu Eurer Ge-



Drei Einstellungen — mehr Werkstatt gibt's nicht

schwindigkeit, sind die übrigen Fahrer die reinsten Schleicher (kommt mir vor, wie auf der Autobahn). In einer Kurve, die Ihr noch ganz locker mit 100 nehmt, zuckeln die Gegner mit 40

Sachen einher. Das macht sie fast zum stehenden Hindernis. Da ist der Gag mit dem Springen oft die letzte Rettung. Außerdem haben die übrigen Piloten einen ziemlich schlechten Cha-

Durch viele Bauten und die hohe Geschwindigkeit kommt das 3-D-Gefühl prima 'rüber

rakter: Sie wollen Euch absichtlich nicht vorbeilas-sen. Hier hilft meist nur ein schnelles Manöver und Bleifuß. Trotzdem ist *F1* genial spielbar und sorgt gerade im Zwei-Spieler-Modus für Spannung (kommt der Mitspieler genauso schnell durch die Schikane?). Wer mal richtig Gas geben will, kommt am schnellsten Rennspiel fürs Mega Drive nicht vorei. jb



Stilvolle Zwischenbilder und flüssig scrollende Gegner werten *F1* zusätzlich auf

Spielertyp:

Hersteller: Domark

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Batterie

4 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Zirka-Preis: 130 Mark

70%

Grafik

15%

Musik

41%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Müder Krieger

Superman

C Clark Kent hat's nicht leicht: Beim Daily Planet muß er täglich über Entführungen in seiner Heimatstadt berichten. Zum Glück verwandelt sich der rasende Reporter nach einem Abstecher in die nächstbeste Telefonzelle in Superman. Im hautengen Neondreß mischt der Mann aus Stahl in fünf Levels die Kidnapper auf. Jeder Abschnitt umfaßt zwei Teile: Zuerst hüpfst Ihr durch die Häuserschluchten der City. Auf Knopfdruck gibt Supie den Gangstern eins mit seiner begrenzten Spezialpower auf die Nase. Nach der Hüpfenlage schaltet der Held seinen Röntgenblick ein und ballert im Defender-Stil auf alles, was sich auf den Straßen so bewegt. Wo so-

viel Action lauert, dürfen extradicke Obergegner natürlich nicht fehlen. Um auch als Einsteiger soweit ins Modul vorzudringen, gibt's drei Schwierigkeitsstufen mit unterschiedlich vielen Continues. Wer seine Rettungsaktion locker angeht, lauscht im Optionsmenü erst einmal den Soundeffekten.

na ja

Erst stellt Marvel meine Lieblings-Comicserie wegen zu geringer Auflage ein und dann betreibt Virgin auch noch dreist Leichenfledderei. Nach der teuren Lizenz war für ein stimungsvolles Spiel kein



Nur Fliegen ist schöner!
Langweilige Action im Heldenspiel.

Geld mehr übrig. Vor eintönigen Hintergründen hüpfst Clark durch aufgeblasene Level und verdrischt klobige Gegner. Außer dem fischen Helden sind alle Sprites genauso mißraten wie die dünne Musik. Die Ballereinlage bringt etwas Abwechslung, trotzdem stürzt Superman ins untere Modul-Mittelfeld ab. Einsteiger kommen beim niedrigen Schwierigkeitsgrad womöglich auf ihre Kosten, für Krypton-Fanatiker aber gilt: Finger weg!

Spieletyp:



Hersteller: Virgin

Testversion von: Virgin

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue.

Sound-Menü

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Zirka-Preis: 100 Mark

32%

Grafik

29%

Musik

34%

Soundeffekte

SPIEL-

SPASS:

25%

ZAPP

G.A.M.E.S

ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 0 61 31/23 04 92
Fax 0 61 31/23 04 93



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES

ADDAMS FAMILY 2	119,-
ALIEN 3	139,-
YOSHIES COOKIE	119,-
ROYAL RUMBLE	149,-
MECHWARRIOR	139,-
SHADOWRUIN	149,-
EVOLUTION	149,-
DUNGEON MASTER	159,-
STREETFIGHTER TURBO	169,-
MORTAL COMBAT	159,-
MARIO ALLSTAR	JP 119,-/DT 99,-
FIRST SAMURAI	129,-
FINAL FIGHT 2	129,-
BOMBERMAN	149,-
WORLD SOCCER	149,-

MEGA DRIVE

SHINING FORCE	129,-
JUNGLE STRIKE	129,-
BUBSY	119,-
SHINOBI 2	119,-
GOLDEN AXE 2	119,-
MICRO MASCHIENES	99,-
ULTIMATE SOCCER	119,-
LANDSTALKER	129,-

SEGA CD

FINAL FIGHT	119,-
SILPHEED	JP 169,-
MONKEY ISLAND	129,-
DARK WIZARD	129,-

AB SEPTEMBER 93:

DEUTSCHE CD-ROMS UND SOFTWARE
LIEFERBAR !!!

TURBO DUO

STREETFIGHTER 2	209,-
RAINBOW ISLAND	129,-
BONK 3 US	129,-
EXILE 2	129,-
MYSTIC FORMULA	129,-
SUMMER CARNIVAL 93	139,-
LONGRAISER 2	139,-
U.V.M.	

NEO GEO

GOLD PACK PAL O. RGB 2 JOYBOARDS	
UND SPIEL NACH WAHL	
(KEIN VIEW POINT I)	1099,-
SAMURAI SHOWDOWN	389,-

Die neuesten Hits für Gameboy ■ Gamegear & Neo Geol

King Games

SEGA-MEGA DRIVE

Konsole DI inkl. 1 Spiel	239,00 Fr.
Konsole US RGB-Version	259,00 Fr.
Joypad Pro II	39,00 Fr.
Action Replay Pro	99,00 Fr.
CD-ROM US-Version	549,00 Fr.
CD-ROM & Genesis im Set	779,00 Fr.

SEGA CD-ROM ADAPTER (ermöglicht die Benutzung des US-CD ROM mit dem europ. SEGA MEGA DRIVE PAL und allen CD-Spielen)

MEGA DRIVE KEY 60-50 Hz Adapter zum Spielen aller US-Spiele

US- oder CH-Spiele:

Amazing Tennis	105,00 Fr.
Bubsy the Bobcat	a.A.
Davis Cup Tennis	a.A.
Flashback (CH)	114,00 Fr.
Flinstones	89,00 Fr.
F-15 Strike Eagle	a.A.
Golden Axe 3	89,00 Fr.
Jungle Strike	105,00 Fr.
P.T.O.	a.A.
Pirates Gold	a.A.
Shining Force	105,00 Fr.
Sorcerer's Kingdom	a.A.
Splatterhouse 3	109,00 Fr.
Strider Returns	a.A.
Super Shinobi 2	a.A.
usw.	

US CD-ROM-Spiele:

Batman Return	99,00 Fr.
Dracula	a.A.
Ecco the Dolphin	94,00 Fr.
Final Fight	89,00 Fr.
Jaguar XJ 220	99,00 Fr.
Rise of the Dragon	a.A.
Time Gal	94,00 Fr.
usw.	

SUPER NES

Konsole US inkl. Joypad	259,00 Fr.
Action Replay Pro	99,00 Fr.
Konami Hyperbeam Contr.	99,00 Fr.
JB King Joystick	99,00 Fr.
Super Advantage Joystick	99,00 Fr.
Universal Adap. K4 + AD 29	29,00 Fr.

US- oder CH-Spiele:

Alien 3	105,00 Fr.
Bubsy the Bobcat	119,00 Fr.
Dungeon Master	119,00 Fr.
E.V.O.	a.A.
Final Fight 2	a.A.
Flying Hero	79,00 Fr.
GP - 1	124,00 Fr.
Gegege no Kitaro	109,00 Fr.
Gool Troop	a.A.
Mario All Stars	a.A.
Nigel Mansell	a.A.
Pocky and Rocky	109,00 Fr.
Pop'n Twin Bee	119,00 Fr.
Septentrion	114,00 Fr.
Shadow Run	119,00 Fr.
Star Wing	119,00 Fr.
Street Fighter 2 Turbo	a.A.
Super James Pond	a.A.
Super Turrican	94,00 Fr.
Taz - Mania	109,00 Fr.
Vegas Stakes	99,00 Fr.
WWF Royal Rumble	129,00 Fr.
Yoshi's Cooki	99,00 Fr.
usw.	

ACHTUNG! Manga Videos zu billigen Preisen (englisch gesprochen): z.B. Akira, Akira Edition (2 Tapes), Dominion Tank Police I + 2, 3 * 3 Augen, Dungeons ■ Dragons, Urotsukidoji 1 + 2, Vampire Hunter.

Bei uns werden Sie nicht mit Billigangeboten von alten Spielen geködert und wir ködern Sie auch nicht mit stetigen Preisänderungen und mit nicht einhaltbaren Versprechungen!

KING GAMES - NUMMER 1 in der Schweiz in Sachen Videospiele !!!

TEL.: 0 57/27 31 30

Händleranfragen erwünscht!

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

- | | |
|---------------------|----------------------|
| ★ Mega Drive | ★ SNES |
| ★ PC Engine | ★ NEO GEO |
| ★ Game Gear | ★ MEGA CD-ROM |
| ★ Amiga | ★ PC |

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag 11.00-13.00 Uhr · 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center

Handlanger Platz 17 • 90478 Nürnberg
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax 09 11/47 30 75

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

CHAUD-SOFT SCHWEIZ

Ebenfalls Vermietungen und Occasionen

Neu!!! Ladenlokal Gurtenweg 50, 3074 Muri/Bern, Schweiz

Öffnungszeiten Mo-Fr 17.00 bis 18.30 Uhr

Mo-Fr ab 17.00 Uhr Tel./FAX 0041 (0)31 952 73 04

SNES
Magical Quest
STAR FOX II
Tiny Toons
Super Star Wars I/II
Batman Returns
Parodius DT
Axelay DT.
Cybernator

Mega Drive
Streetfighter
Gynoug 48-
Terminator
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Streets of Rage II DT
NHLPA Ice Hockey
John Mad. Footb. II

Neo Geo Pal/RGB
Baseball Stars II
Art of Fighting
Super Side Kicks
Mutation Nation
Viewpoint jetzt lieferbar!
NeoGeo Games ab 175,-!!
Verlangen Sie unsere
Gratisliste!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

And genug
ÜBER 1000 SPIELE
And genug!

Logisch - auch
alle deutschen
Spiele am Start!

DIE SUPER FOXPOWER
FÜR EURE
SUPERGAMES.
JETZT 2 x
IM RUHRGEBIET!

POWER
IN
DORTMUND

NEU!

Jetzt
AUCH IN
ESSEN

Rüttenschelderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 0201/xxxxxx

Etwa 1000 Spiele
für ALLE Systeme am Lager!

Geöffnet: Mo-Fr 9.30-18.30 + Sa 9.30-20.00 + So 9.30-14.00

dynatex TEL: 02 31 / 55 61 40
FAX: 02 31 / 52 15 53

MEGA
SPIELE

BRÜCKSTR. 42-44
(BRÜCKSCENTER)
44135 DORTMUND

Reife an -
wir haben Eure
Traumgames!

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ERWÜNSCHT!

Flügelahm

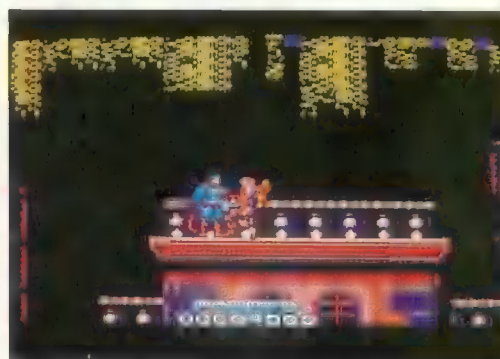
Superman

Nach der verkorksten Mega-Drive-Fassung hebt Clark Kent alias Superman auch auf Segas 8-Bit-Konsole ab. In der Heimatstadt des Superhelden verschwinden Kinder, hinter den Entführungen steckt wieder mal der teuflische Prankster. Mit wehendem Cape turnt der agile Held vom Planeten Krypton über die Häuserblocks von Metropolis. Roboter und böse Buben mit Jetpacks wollen Euch die knappe Lebensenergie abzapfen. Superman bearbeitet die Angreifer mit seinen Fäusten. Lest Ihr eines der beiden Extras auf, geht's für kurze Zeit mit Laserblick oder Super-schlag zur Sache. Auf Knopfdruck schwingt man sich in die Lüfte und düst über den Bild-

schirm, der munter in alle Richtungen scrollt. Bei seiner Befreiungsaktion schlägt es die legendäre Comicfigur in eine unterirdische Festung, die U-Bahn, finstere Höhlen und auf den Heimatstern des Erzrivalen Brainiac. Jeder der fünf Level wird von einem extradicken Wächter gekrönt. Wer auf dem Weg zum Showdown nicht genügend Energieherzchen einsammelt und den Löffel abgibt, darf dank Continue im aktuellen Level weiter die Welt retten.

hilfe

Virgin kennt keine Gnade. Auch auf dem Master System entpuppt sich Su-



Superman als flügelahmer Flattermann - ein Modultiefflieger!

perman als flügelahmer Flattermann. Außer großen Levels und feschten Sprites bietet der Modul-Tiefflieger ziemlich altbackene Hausmannskost. Hüpfen und Prügeln steht auf der Tagesordnung. Mangels Abwechslung bleibt die Motivation leider schon nach dem ersten Obermütz auf der Strecke. Blasse Hintergrundgrafiken und einfalllose Musik - auch technisch ist der Geschicklichkeitstest wirklich alles andere als super...

Spieltyp:



Hersteller: Virgin

Testversion von: Virgin

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Zirka-Preis: 80 Mark

28%

Grafik

21%

Musik

18%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

11%

MASTER SYSTEM

Brech-Punkt

Rackets & Rivals

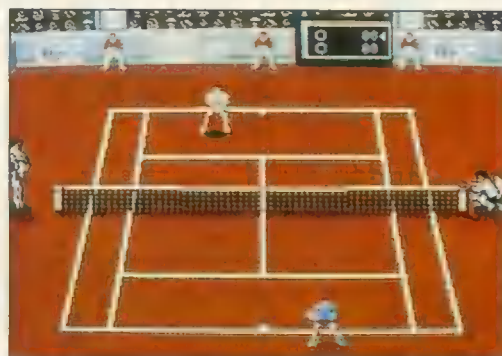
NES

Eine der beliebtesten Sportsimulationen scheint offensichtlich immer noch Tennis zu sein. Wie für dieses Genre üblich, startet auch dieses Spiel mit einem Menü, bei dem die Standardfragen nach Stärke, Einzel- oder Doppel-Match und Spiel-länge beantwortet werden müssen. Nach der Auswahl der Platzbeschaffenheit beginnt Ihr mit Eurem Aufschlag. Mit etwas Geschick werdet Ihr schnell merken, wie Ihr Euren Gegner am besten überlisten könnt. Bei anfänglichen Schwierigkeiten solltet Ihr Euch erst einmal in das

Trainings-Camp begeben, um dort ausführlich Eure Returns zu üben. Nach einigen Freundschaftsspielen kommt für Euch dann die Stunde der Wahrheit. Das Turnier ist nur etwas für die echten Profis. Wer ins Endspiel möchte, sollte reichlich trainieren und Erfahrung sammeln.

na ja

Vergleichsmöglichkeiten gibt es im Tennis ja mittlerweile genug. Deshalb fällt es mir auch nicht schwer, meine persönliche



Auch die Grafik zeigt einfach zu wenig Details

Meinung zu bilden. Die Sprachausgabe hört sich leider wie ein heiseres Krächzen an. Beim Blick auf die Grafik stellte ich nicht besonders viel Liebe zum Detail fest. Was die Spielbarkeit betrifft, ist das Spiel recht langweilig, da sich die Richtung der Filzkugel schlecht bestimmen läßt. Erwähnenswert ist lediglich der Vier-Spieler-Modus, bei dem ein klein wenig Spaß aufkommt. Schade, aber leider nicht empfehlenswert.

Spielertyp:

Hersteller: Palcom Software

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1 bis 4

Features: Continue,

Paßwort

Geeignet für: Einsteiger,

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 100 Mark

55%

Grafik

30%

Musik

45%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **43%**

The DOUBLE TROUBLE Video Game World!

Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin:

Was bieten wir?:

- × Eine große Auswahl an MEGA DRIVE und Super NES Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland
- × Amerikanische Videoveröffentlichungen wie GamePro, Electronic Gaming Monthly etc.
- × Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln
- × Verleihungen von Neuheiten gegen 10 DM Anzahlung möglich!
- × Auch Anleihe bestimmter Spielsets (nur MEGA DRIVE und Super NES)
- × Spätestens erst TESTEN, dann KAUFEN!
- × Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- × Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 14.00 - 19.30 Uhr, Do.: 12.00 - 19.30 Uhr, Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr, Langer Sa.: 10.00 - 15.00 Uhr.

Im übrigen: Wir verleihen jetzt auch Spiele!

Adressen: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36.

Telefon: 030 4848810. Fahrverbindung: z.B. U-Bahnhalte Hermannplatz, dann in die 129er Bus-Station, Reichenbergerstr.

Kein Versand!

Double Trouble ... Das deutsche älteste und einer der größten Videogaming-Läden für SEGA Master System u. Mega Drive u. Nintendo NES u. Super NES! ein Club für alle Wesen!
Fordern Sie noch heute Info-Materialien (bitte möglichst 1 DM Plastgeld beilegen), Adresse: Mephas Hermannstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel. 030 4848810. Natürlich muß man kein Clubmitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!

Wir bieten nicht immer das BESTE ... aber immer ÖFTER!

Mega Drive News

Keine Import-Spiele

Alien 3	94,- DM
ANOTHER WORLD	94,- DM
ATOMIC RUNNER	79,- DM
BATTLETOADS	94,- DM
B.O.B.	94,- DM
CAPTAIN PLANET	79,- DM
CAPTAIN AMERICA	94,- DM
Cool Spot	94,- DM
Double Clutch	94,- DM
Flashback	105,- DM
F. FEUERSTEIN	94,- DM
Jungle Strike	105,- DM
MAZIN WARS	94,- DM
MICRO MACHINES	79,- DM
MIG 29	94,- DM
MUTANT LEAGUE FOOTB.	94,- DM
SHINING FORCE	109,- DM
STRIDER II	94,- DM
SUPERMAN	94,- DM
Techno Clash	94,- DM
TECMO CUP SOCCER	94,- DM
ULTIMATE SOCCER	94,- DM
X-MEN	79,- DM

VERSAND PER NN zzgl. 10,- DM

SEGA
MEGA DRIVE
339,-

JETZT ANRUFEN UND BESTELLEN
WEITERE NEUHEITEN AUF ANFRAGE
0 22 36 - 4 00 04

TABULA RASA?

Garten ist nicht gleich Garten. Kurzgeschorene Rasenflächen sind das Aus für viele Tier- und Pflanzenarten. Blumenwiesen hingegen bilden eine üppige Nahrungsquelle für Käfer, Wildbienen, Schmetterlinge und andere Insekten. Näheres in der Broschüre "Naturschutz ums Haus".



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihre Broschüre "Naturschutz ums Haus" haben. 5,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____



NABU
Postfach 10 54
5300 C&S190 > Bonn 1

GAME-Island Berlin

Ab sofort Verleih!

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 12043 Berlin

U-Bahn-Station Rathaus Neukölln

Tel: 030-6674540 Fax: 030-6913038

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/774 11

GAME BOY	NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp
Melroid II 33,-	Battle Olympus 69,-	Japan Adapter 20,-	Chocaniki 105,-
R-Type 33,-	Probotector II 89,-	Joypad (Turbo) 29,-	Cotton 105,-
Nemesis 33,-	Turtles II 109,-	Sonic II 69,-	Power Tennis 105,-
Batman II 40,-		World of Illus. 69,-	Rainbow Island 105,-
Bubble 40,-	SUPER NES	CDs ab 75,-	Bombberman 93 105,-
Turtles 40,-	Univ. Adapter 29,-	Terminator II 85,-	PC-Kid III 105,-
Boxxle 45,-	Pad (Turbo) 29,-	Micro Mashines 85,-	Parodius 99,-
Gremlins II 45,-	Axelay 79,-	Golden Axe III 89,-	Dungeon Expl. II 99,-
Prince of Persia 45,-	Parodius 99,-	Tiny Toon 95,-	Gunhed 99,-
Bionic Commando 49,-	Blues Brothers 99,-	Leg. HeroTonma 88,-	Lords of Thunder 88,-
Home Alone II 49,-	Bubsy 119,-	New Adv. Island 88,-	SonSon II 77,-
Hook 49,-	Congo Caper 89,-	Flashback 109,-	Fin. Match Tennis 77,-
Kid Dracula 49,-	Dead Dance 115,-	Jungle Strike 109,-	S. Longn. Goblin 77,-
Looney Tunes 49,-	Pop'n Twinbee 115,-		Tiger 66,-
Star Wars 55,-	Jaki Crush 115,-	GAME GEAR	Ninja Spirit 55,-
Flintstones 59,-	Final Fight II 115,-	Land of Illus. 50,-	Bravoman 44,-
Hunchback 59,-	Lost Vikings 119,-	Sonic II 40,-	Toilet Kids 33,-
Starhawk 59,-	Starwing 109,-	Shinobi 2 40,-	Armed F 33,-
Darkwing Duck 59,-	Super Aleste 105,-	Streets of Rage 45,-	Mr. Heli 25,-
	Starwars 99,-		Gomola Speed 25,-
LYNX	Mechwarrior 119,-	MASTERSYSTEM	
Slime World 63,-	Shadowrun 119,-	Chuck Rock 88,-	
Crystal Mines II 66,-	Super Turrican 99,-	Mickey Mouse 2 79,-	
		Fantasy Zone 45,-	

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Über 400 lieferbar!

FUTURE SOFT

Der Konsolenspezialist im Bergischen Land

SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Pro Tennis Tour dt.	119,90
Tiny Toon Adventures dt.	119,90
Mortal Combat dt.	149,90
Cool Spot US	129,90
Battleloads US	129,90
The Blues Brothers US	129,90
Lost Vikings US	129,90
Tecmo Super NBA Basketball US	129,90
Final Fight 2 US	129,90
King Arthur's World US	109,90
Exhaust Heat 2	129,90
Fatal Fury dt.	129,90
Wrestlemania 2 + Royal Rumble dt.	139,90
Bubsy the Bobcat US	129,90
Rock'n Racing US	129,90
Super Turrican US	129,90
Taz Mania US	129,90
Street Fighter II Turbo US	159,90

SEGA MEGA DRIVE

Jungle Strike dt.	109,90
Micro Machines dt.	89,95
Cool Spot dt.	109,90
Flashback dt.	109,90
Shining Force	119,90

UMBAUTEN

SEGA MEGA DRIVE	50/60 Hz	60,00
NEO GEO	50/60 Hz	50,00
SUPER NINTENDO D	50/60 Hz	99,00

SEGA CD (US)

Jaguar XJ 220 CD US	109,90
Ecco the Dolphin CD US	109,90
Final Fight CD US	109,90
Batman Returns CD US	109,90

Und vieles mehr ■ Superpreisen!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für: SNES, MEGA DRIVE und NEO GEO. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gegen frankierten Rückumschlag an!

Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand per UPS oder Post per Nachnahme + 10 DM Porto und Verpackung.

Ladenverkauf und Versand, Händleranfragen erwünscht.

Bestellannahme: Montag-Samstag 10-22 Uhr

FUTURE SOFT * Kleine Klotzbahn 2 * 42105 Wuppertal

TEL. 02 02/45 60 44 * FAX 02 02/45 60 46

Eierköpfe

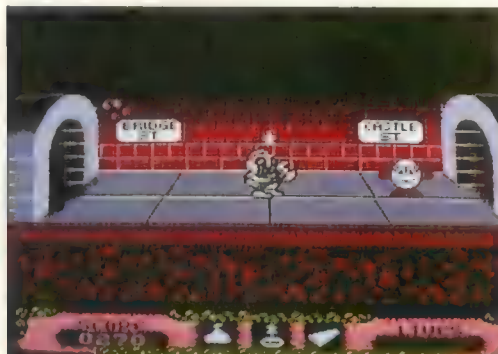
Dizzy

Im Land der Eierköpfe ist der Teufel los. Der böse Zauberer Zaks terrorisiert das friedliche Volk der Yolkfolks nach allen Regeln der Kunst. Als der Versuch Grand Dizzy, den Chef der Eierköpfe, gefangen zu nehmen, scheitert, wird Dizzys Schöne Opfer des garstigen Hexenmeisters. In einem Luftschloß hoch über den Wolken hält er die süße Daisy gefangen und fordert von den Yolkfolks alle Diamanten des Landes als Lösegeld. Ihr geleitet Dizzy bei der schwierigen Rettungsaktion, die in seinem Baumhaus hoch über dem Wald startet. Dort sammelt Ihr Schlüssel, einen Talisman und andere brauchbar erscheinende Gegenstände. Um den Zauberer Parolie bieten zu

können, benötigt Ihr alle 250 schillernde Sternchen – sie repräsentieren magische Kräfte. Magie und scharfes Nachdenken sind dringend erforderlich, um alle Rätsel zu lösen, die Euch den Weg zum geheimnisvollen Wolkenschloß versperren.

gut

Ein ideales Abenteuer für Tüftelfreunde. Nachdem Zaks das verzauberte Land tüchtig durcheinander gewirbelt hat, ist nichts, wie es war: Schnecken stellen sich als todbringende Feinde heraus und die einst friedliebenden Trolle sind bewaffnet und voller un-



Die Stadt ist komplett unter-tunnelt. Ein Stadtplan leistet hier gute Dienste.

seeliger Machenschaften. Freilich braucht Ihr da die Unterstützung von Freunden, wie Prinz Clumsy, den liebestrunken Adligen, den Zauberer Theodore oder den lustigen Iren Shamus. Handlung und Personen sind gut durchdacht und recht sympatisch umgesetzt. Die Eierköpfe rollen direkt ins Herz – besonders bei den jüngeren Spielern. Die Sounds sind luftig und pfiffig arrangiert – allerdings fehlt es etwas an harmonischen Tiefgang. *mn*

Spieltyp:



Hersteller: Code Master

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Profis

CA.-Preis: 100 Mark

68%

Grafik

40%

Musik

40%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

65%

Verschlossene Türen

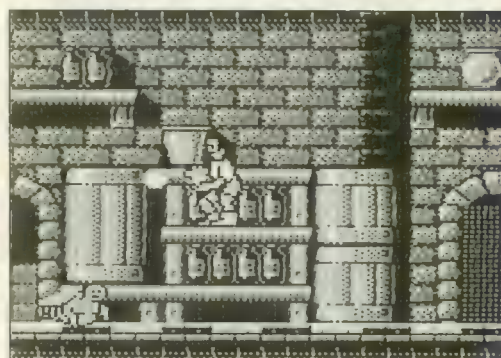
Dr. Franken 2

Seit Frankies letztem Abenteuer (vergleiche VIDEO GAMES 10/92) ist das Monsterleben nicht leichter geworden. Die Freundin ist zwar wieder zusammengesetzt, es gilt jedoch, noch weitere Puzzles zu lösen. Im zweiten Teil der Frankenstein saga ist Frankie auf Freigang – sofern Ihr überhaupt das Hintertürchen der Burg aufbekommt. Die neuen Monsterspielplätze sind diesmal der Wald, der Garten, ein Dorf, das Meer und (naheliegender) Ägypten. An Grafik und Spielprinzip wurde kaum etwas verändert. In Seitenansicht hopst Ihr durchs Gelände und sammelt Gegenstände. Leichter gepanzerte Gegner putzt Ihr mittels geworfener Energiekugeln

von der Platte, härtere Gegner erfordern schon stärkeres Geschütz. Per Übersichtsmenü überwacht Ihr dabei Lebensenergie und Sauerstoff (für den Fall, daß Frankie baden geht). Karten und Hosentascheninventar erscheinen ebenfalls erst nach dem Umschalten.

na ja

Ist die englische Formulierung "leave" zum Verlassen des Menüs ja noch nachvollziehbar, schütteln den geneigten Spieler bei der Übersetzung "abreisen" die ersten Lachkrämpfe. Wer bei "Speichern" auf eine Batterie hofft, wird von



Mal wieder voll für'n A...; derselbe Murks wie im ersten Teil

einem 16-stelligen Paßwort enttäuscht. Mußte ich beim ersten Teil noch über mangelnde Übersichtlichkeit meckern, ist dieses Manko sogar noch gesteigert worden. Derart konfuse Aufgabenstellung muß man lange suchen. Die Steuerung ist nach wie vor miserabel. Die pingelige Kollisionsabfrage und die Masse unfairer Stellen machen Dr. Franken 2 zum Frustrumodul erster Güte. Mein Rat wie beim ersten Teil: Finger weg!

Spielertyp:
Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, acht Sprachen
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 70 Mark
68%
Grafik
58%
Musik
38%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **42%**

Dino-Power

Baby T-Rex

Wo Ihr geht und steht, ob in der Werbung oder im Kino – Ihr werdet zur Zeit mit Dinosauriern konfrontiert. Logisch, daß der Trend sich auch auf dem Game Boy fortsetzt. Baby T-Rex ist ein niedlicher kleiner Dinosaurier, der mit seinem Skateboard durch die Landschaft fährt. Dabei trifft er natürlich auf einige Hindernisse und Gefahren, die ihm einiges an Geschick abverlangen. So muß er zum Beispiel weite, gekonnte Sprünge über Gewässer und Schluchten auf seinem Brett zum Besten geben. Oftmals passiert es, daß er direkt auf einer Plattform landet, aber im gleichen Augenblick ein Flug-Saurier auf ihn zu-

fliegt. Dieser hat nichts Besseres zu tun, als T-Rex vom Brett zu werfen. Auch kommt er nicht um gewagte Sprünge von einer Wolke zur anderen herum. Ebenso bleibt es ihm nicht erspart, über Berge zu hüpfen und sich mit anderen, größeren Dinos auseinanderzusetzen. Zu Eurem Nachteil können die Jungs allerdings schießen. Da Ihr das Feuer aber erst erwidern könnt, wenn Ihr genug Munition eingesammelt habt, solltet Ihr bei Angriffen vorsichtig sein.

gut

Schon durch die niedliche Grafik, flüssiges Scrolling und viel Abwechslung



Nicht eine ruhige Minute wird Euch bei Baby T-Rex gegönnt. Besonders gemein sind die schießenden Dino-Feinde.

in den einzelnen Abschnitten wird Baby T-Rex nicht so schnell langweilig werden. Zwar ist der erste Level relativ schwierig, aber mit einiger Gewöhnung macht es sehr viel Spaß. Als einziger Nachteil ist zu bemerken, daß es leider keine Paßwortfunktion gibt. Somit müßt Ihr nach Abschalten des Game Boys immer wieder im ersten Level beginnen. Ansonsten ist der Baby-Dino ein Muß für jeden Jump'n'Run-Fan.

Spielertyp:
Hersteller: Beam Software
Testversion von: Bastion
Anzahl der Spieler: 1
Features: –
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 60 Mark
67%
Grafik
44%
Musik
43%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**



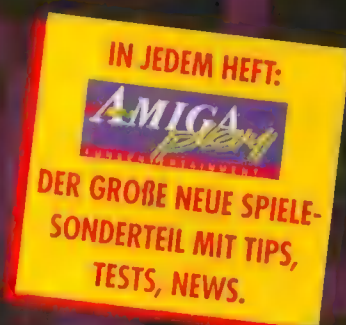
HIER SIND

**Jetzt AMIGA-MAGAZIN zum Super-Preis testen
Coupon noch heute absenden!**

SIE IM VORTEIL!

Jeden Monat Tips&Tricks, direkt anwendbar
Jede Menge Kurse, Listings, Power-Tips, Tests
News aus der Szene für den
optimalen Informationsvorsprung

**ES SPRICHT SICH RUM. WER AMIGA
IM SUPER-MINI-ABO TESTET IST IM
VORTEIL. UND ZWAR DREIFACH!**



1. Der Preisvorteil:

Für das Super-Mini-Abo zahlen Sie nur 15,- DM statt 21,- DM im Einzelverkauf.

2. Der Informationsvorsprung:

Sie bekommen das AMIGA-Magazin jeden Monat frei Haus, noch bevor die anderen es haben. Dazu brandaktuell den neuen großen Spieleteil.

3. Die Super-Verlosung

Im Super-Mini-Abonnement haben Sie einen zusätzlichen Vorteil: Jeden Monat verlosen wir 25 mal Software. Die Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Jetzt AMIGA-Magazin mit allen Vorteilen testen. So schnell wie möglich den Mini-Abo-Coupon ausfüllen und an AMIGA Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm absenden.

**ERST DAS AMIGA-MAGAZIN-ABO
MACHT DEN AMIGA PERFECT!**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

Coupon ausfüllen und einsenden an AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm

Mini-Abo-Coupon

Ja, ich möchte AMIGA-Magazin ausführlich testen und erhalte es drei Monate lang zum Super-Mini-Abo-Preis von nur DM 15,- statt DM 21,- per Post frei Haus. Will ich die Zeitschrift weiterlesen, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 79,-, statt DM 84,- per Post frei Haus. Ich kann das Abonnement jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

Name/Vorname

☐ Bequem durch Bankeinzug

Straße/Nr.

BLZ

PLZ/Ort

Konto-Nr.

Datum/1. Unterschrift

Geldinstitut

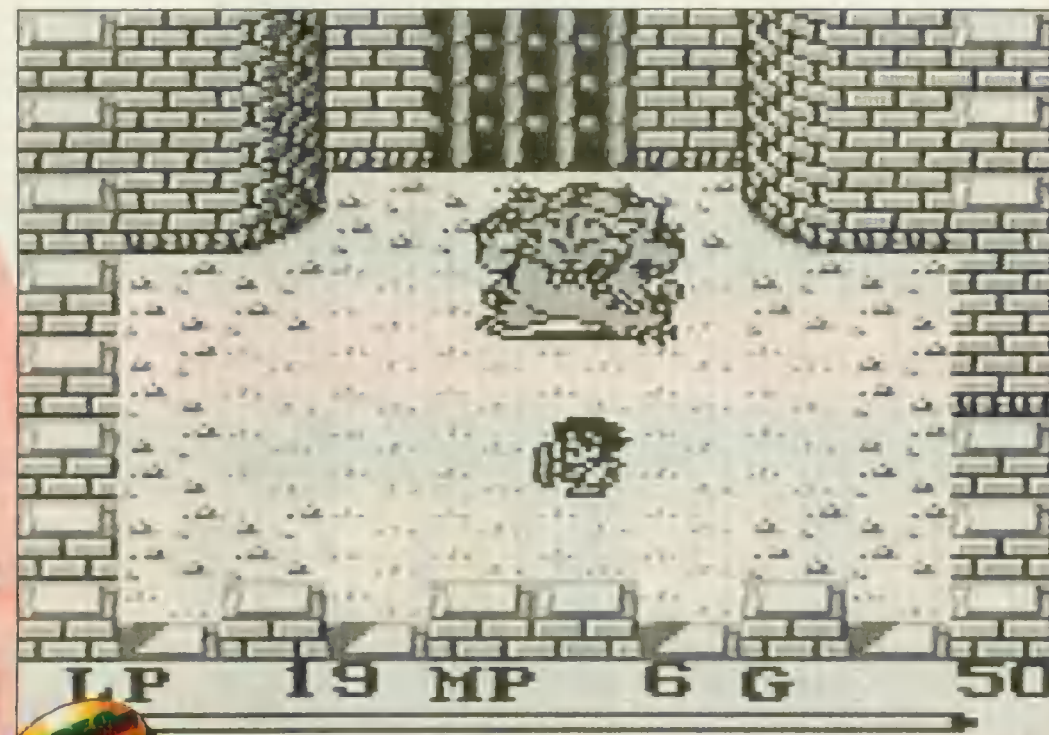
☐ Gegen Rechnung

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 8 Tagen beim AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Die Super-Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Datum/2. Unterschrift

AMC93



Die Kerkerinsassen im Schloß des Dark Lord müssen Wasser und Brot durch Monsterkämpfe hart verdienen

leine des Umfangs und der Komplexität wegen dünn gesät. Wird die Realisierung so geschickt gelöst, wie bei diesem *Final Fantasy Adventure* für den deutschen Markt, kann man bedenkenlos zugreifen. Steuerung, Handhabung, Menüs und Grafik wurden prima gelöst und sogar an eine Automapping-Funktion hat man gedacht. Ein rollenspieltypisches Kampfsystem fehlt, dafür der Schwerpunkt mehr auf Action gelegt. Probleme und Sorgen können einem bei der Lösung des Abenteuers lediglich die Rätsel und Gegner bereiten und so sollte es ja auch sein, damit Ihr eine Weile beschäftigt und gut unterhalten seid. Da es schier unmöglich ist, das Monster-Spiel in einem Durchgang zu lösen, hilft Euch eine Batterie, den Spielstand zu bewahren. Ein Herz für Englischmuffel bewies man mit dem tadellosen deutschen Bildschirmtext, der keine Unklarheiten aufkommen läßt.

Der Zauberlehrling

Mystic Quest

Auch auf dem Berge Illusia steht der Mana-Baum, wohlgeschützt in einem Schrein. Von ihm geht eine geheimnisvolle Magie aus, die sich in dem dort entspringenden Wasserfall entlädt. Für ihr Wohlergehen sind die dort lebenden Menschen quasi selbst verantwortlich, denn nur reine Gedanken ohne Haß halten das sonderbare Gewächs bei Laune. Wird der Baum allerdings schlechten Schwingungen ausgesetzt, schickt er nur fauliges Wasser zur Bevölkerung. Darauf reagieren die Anwohner natürlich wieder mit gereizter Stimmung und bringen somit einen wahren Teufelskreis in Gang. Dark Lord, der Herrscher von Glaive, hat erfahren, daß ein Berühren des Mana-Baumes zu gewaltiger Macht verhelfen soll. Verbündet mit dem bösen Zauberer Julius versucht er nun, die Magie des Baumes zu nutzen. Ihr verkörpert den Helden dieses Rollenspiel-Adventures,

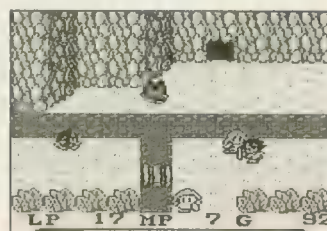
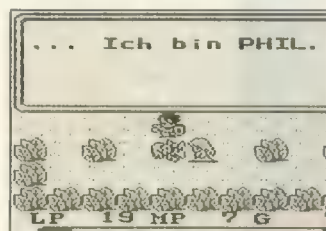
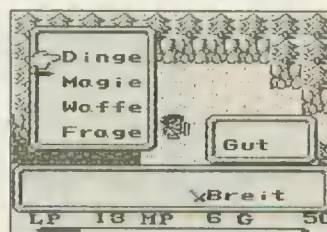
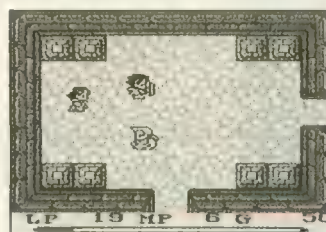
der zur Vereitelung der bösen Machenschaften in die Burg des Dark Lord eindringt. Doch Euer Abenteuer spielt sich bei weitem nicht nur hier ab, sondern führt Euch durch ein gewaltiges Spielareal. *Mystic Quest* bietet Euch alle Möglichkeiten eines klassischen Rollenspiel-Epos: Gute, auf den Showdown hinarbeitende Story, etliche Läden und Händ-

ler, Konversationen mit Freund und Feind, Erholungen und Übernachtungen in Oase und Hotel, düstere Dungeons, knifflige Puzzleräume und furiose Monsterhorden.

Erfolgreiche Kämpfe mit Handwaffen oder Magie bringen Erfahrungspunkte, auf Menübildschirmen verwaltet Ihr aufgesammelte Gegenstände, Rüstung und Waffen.

gut

Rollenspiele sind auf dem Game Boy schon al-



In den von *Zelda* inspirierten Außenlandschaften und Innenräumen tummeln sich allerhand Bösewichter und zwielichtige Gestalten

Spielertyp:

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 70 Mark

69%
Grafik
68%
Musik
61%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Unendliche Weiten

Star Trek

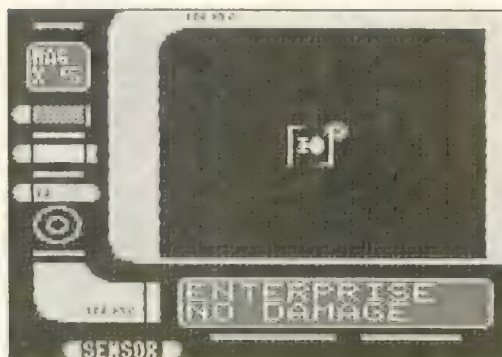
Wer's noch nicht bemerkt hat: Die Tage von Kirk, Spock und Pille sind gezählt. Jüngere Abenteurer haben ihre Plätze eingenommen. Die alte Crew darf die Rente genießen und am Gameboy die Abenteuer ihrer Nachfolger spielen.

Im Spiel kommandiert Ihr folgende sechs Offiziere: Worf (Waffen/Schild), Data (Navigation), La Forge (Technik), O'Brien (Transporter) und Riker (Logbuch). Eure Missionen laufen alle nach einem ähnlichem Schema ab: Zuerst navigiert Ihr zum Ziel, ballert die Bösewichte weg und rettet dann die Opfer. Dazwischen müßt Ihr verschiedene Gegenstände zum Schiff beamen, die

angeschlossene Enterprise reparieren oder die Sensoren überprüfen. Hauptsächlich bewegt Ihr Euch auf der Kommandoebene, wo Ihr zwischen verschachtelten Menüs hin- und herschaltet. Actionmäßig geht's nur dann zur Sache, wenn ein Angreifer im Umfeld ist, dann blendet das Spiel auf eine 3-D-Weltraumperspektive um. Nach jeder Mission gibt's ein Paßwort.

geht so

Selten habe ich auf dem Gameboy eine so stimmungsvolle Grafik gesehen, die zusammen mit den überzeugenden Soundef-



In zahlreichen Menüs überprüft Ihr Status, Technik und Waffensysteme der Enterprise

fekten für eine derart gute Atmosphäre sorgt.

Leider sind die Missionen nicht übermäßig abwechslungsreich. Zum Glück schützen die Paßwörter vor akuter Wiederholungsgefahr. Im späteren Spielverlauf steigen Schwierigkeitsgrad und die Komplexität der zu erfüllenden Aufgaben deutlich an. Enterprise-Freaks sind sicher bestens bedient, alle andern sollten sicherheitshalber mal probespie-

Spieltyp:

Hersteller: **Absolute**

Entertainment

Testversion von: **Allan**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger**

und **Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **70 Mark**

72%

Grafik

37%

Musik

58%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **63%**

Nostalgie-Trip

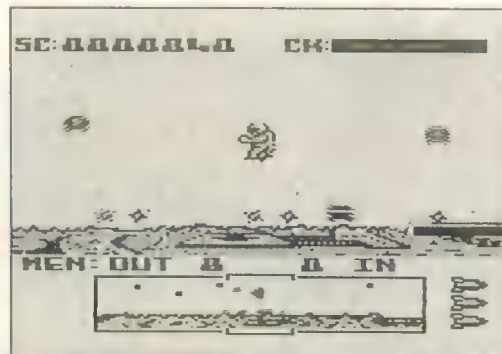
Dropzone

Das Original-Dropzone programmierte Archer MacLean 1984 für den 64er, und fast zehn Jahre später räumt er immer noch damit ab -- mittlerweile auf dem Game Boy. Nintendos Handheld mit seinem mäßigen Display eignet sich ja auch wie kaum ein anderes Gerät dazu, dem Weltraumabenteuer sein nostalgisches Minimal-Feeling zu lassen. Ihr steuert einen Astronauten mit Jetpack über eine horizontal scrollende Oberfläche, um acht kugelige "Wissenschaftler" vor einfallenden Aliens zu retten. Unglücklicherweise könnt Ihr mit Eurem Jetpack immer nur eines der Kerlchen einsammeln. Falls die Wissenschaftler sich weitab der Station

herumtreiben, müßt Ihr zwischen beiden Punkten pendeln. Während Ihr mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad durch immer neue Levels Eure Kügelchen einsammelt, ballert Ihr auf die Gegner und weicht den schnellen Aliens aus. Bei Berührung mit den Gegnern explodiert Euer Held. Fünf Leben müssen genügen, um möglichst weit vorzustoßen.

gut

Dropzone für den Game Boy ist weitgehend identisch mit dem Original: Es steuert sich genauso und sieht auch so aus. Bei dem ultraschnellen Scrolling



Ein Laser sowie einige Smartbombs helfen Euch bei der Sammelaktion.

wirkt sich der für LC-Displays typische Nachlaufeffekt allerdings ziemlich störend aus: Gegner und Bodenstation sind teilweise nur mit Mühe zu erfassen, wenn Ihr über die Oberfläche fegt. Trotz des extrem hohen Schwierigkeitsgrads gehört Dropzone aber immer noch zu den Evergreens unter den Ballerspielen und bietet auf dem Game Boy allemal genügend Action für das eine oder andere Spielchen zwischendurch.

Spieltyp:

Hersteller: **Mindscape**

Testversion von: **Mindscape**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **High Score**

Geeignet für: **Fortgeschrittene**

und **Profis**

Ca.-Preis: **70 Mark**

43%

Grafik

8%

Musik

25%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **77%**

Schon wieder!

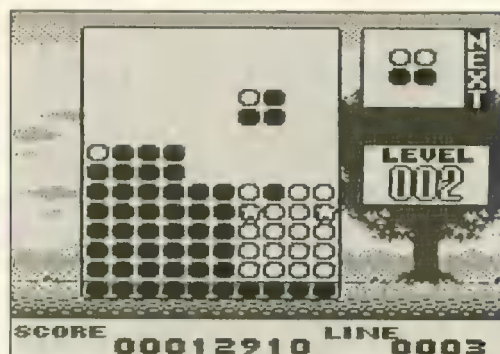
Soldam

Was kommt raus, wenn ein berühmter Psychologe versucht, Tetris-Klötzchen-Junkies mit Reversispielen zu therapieren? Natürlich klappt der Entzug nicht ohne Komplikationen. Bei Jalecos Team hat die Kur beispielsweise etwas ganz anderes bewirkt. Ihr Produkt *Soldam* spielt im bekannten Tetriszenario: Klötzchen fallen von oben in einen Schacht. Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr Ihren Fall nach links und rechts, mit den Knöpfen dreht Ihr sie. Dieses Mal bestehen die Quader aus je zwei übereinanderliegenden Punkten, die drei verschiedene Farben annehmen können. Von diesen Vierpunkt-Quadraten passen genau fünf waagrecht ne-

beneinander. Ergeben die einzelnen Punkte eine eintarbige Linie, verschwindet sie und der Punktezähler tackert. Da das bei verschiedenen Farben gar nicht so leicht ist, gibt es den Reversi-Effekt: wird eine gleichfarbige Linie von andersfarbigen Steinen begrenzt, ändern die dazwischenliegenden Punkte die Farbe. Über Linkkabel könnt Ihr auch gegeneinander spielen.

geht so

Die Tetris-Idee ist so abgelutscht wie ein prähistorischer Lolli. Um da noch einen Motivationsfunken zu entfachen, muß man sich schon was besonders Ori-



Das kommt uns doch irgendwoher bekannt vor: Viererklötzchen bevölkern den unvermeidlichen Tetris-Schacht

ginelles einfallen lassen. Yoshi hat es noch geschafft, *Soldam* definitiv nicht. Sobald die Geschwindigkeit zunimmt, bleibt keine Zeit zum Denken. Anders als bei Columns, wo sich der Zufall meist angenehm bemerkbar macht, zeigt er sich bei diesem Spiel von seiner unbarmherzigen häßlichen Seite. Der Zweispielermodus rettet das Modul vor dem totalen Reinfall. Haben muß man es deswegen aber trotzdem nicht. Ich bevorzuge das Original. se

Spieltyp:
Hersteller: Jaleco
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 2
Features: 2 Spielmodi, Levelanwahl, Continue
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 70 Mark
48%
Grafik
44%
Musik
25%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **61%**

Pfeilschnell

Kick & Rush

Anpfiff zu der neuesten Fußballsimulation für das Game Gear. Schon nach dem Einschalten zeigt sich, was an Grafik auf dem Game-Gear-Screen möglich ist. Ein Menü fragt vor dem eigentlichen Spielbeginn nach der Schwierigkeit, dem Sound, Spielänge und Geschwindigkeit. Bei der anschließenden Auswahl zwischen einem Freundschaftsspiel oder der Weltmeisterschaft wählt Ihr Eure Nationalität. Auch eine Edit-Funktion steht zur Verfügung. Hierbei steigert Ihr hier die Spielstärke, die Geschwindigkeit oder die Taktik. Ein flüssiges Scrolling, die Ansicht von schräg oben und die Kennzeichnung durch einen Pfeil über dem

gerade aktiven Spieler erleichtern die Übersichtlichkeit ganz erheblich.

gut

Fußball für das Game Gear – das kann ja wohl nichts sein. So oder ähnlich waren meine ersten Gedanken. Doch weit gefehlt! Schon die übersichtlichen Einstellungsmöglichkeiten versprechen einen gelungenen Zeitvertreib. Auf dem Rasen zeigt sich dann, was ein gutes Soccer-Spiel auf dem Game Gear ausmacht. Gerade wegen des kleinen Displays wurde besonders darauf geachtet,



Auch bei gefährlichen Szenen und Gerangel vor dem Tor verliert Ihr nicht so schnell die Übersicht

die Schnelligkeit des Spieles mit Übersichtlichkeit zu mischen. Sollte Euch während einer Weltmeisterschaft mal etwas dazwischenkommen (z.B. eine entnervte Mutti, die verlangt, daß Ihr Eure Bude aufräumt), steigt Ihr später ganz beruhigt wieder mit einem Paßwort ein. Noch ein kleiner Tip am Rande: Torschüsse solltet Ihr möglichst von der Strafraumgrenze abziehen, dann trifft Ihr (fast) immer das Tor. ma

Spieltyp:
Hersteller: Sims
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 80 Mark
59%
Grafik
30%
Musik
34%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **70%**

Strike GG League

Da ist sie nun, die erste Baseball-Simulation für das Game Gear.

Wie üblich, begrüßt Euch ein Auswahlscreen, der sechs Wahlmöglichkeiten zur Verfügung stellt. Neben den gewohnten Möglichkeiten wie z.B. Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, Liga-Spiele und die Wahl der geeigneten Spieler könnt Ihr noch Daten über die jeweiligen Spieler abrufen. Nach der Stadienwahl beginnt Ihr das Spiel aus der üblichen Ansicht, indem Ihr Eurem Spieler über die Schulter schaut. Sobald Ihr den Ball getroffen habt, wechselt die Ansicht zur Vogelperspektive über, damit Ihr das gesamte Spielfeld im Überblick habt. Während der Ball durch die Luft fliegt, laufen Eure

Spieler zum jeweils nächsten Inning. Sollte der Ball von Euren Gegnern gefangen werden, bevor Ihr dort angelangt seid, müßt Ihr entweder zurück zum letzten Ausgangspunkt oder wieder von vorne anfangen. Nach dem Wechsel seid Ihr der retournierende Sportler. Während Ihr den Ball zurückschlagt, solltet Ihr die Kugeln möglichst so lenken, daß Euer Gegner diese möglichst nicht fangen kann.

geht so

Im Grunde genommen ist das Spiel nicht schlecht gemacht. Besonders gut gelungen ist der Wechsel der unterschiedlichen Per-



Entscheidet Euch für die richtige Wurfart und reißt dem Knaben die Keule aus der Hand

spektiven. Einziger Nachteil des Spieles ist, daß es nur schwer möglich ist, den Ball mit dem Schläger zu treffen, da die Flugbahn im letzten Augenblick noch verändert werden kann. Deshalb ist das Flugverhalten nur schwer einzuschätzen. Grafisch ist eigentlich nichts auszusetzen, da der komplette Spielverlauf relativ übersichtlich gestaltet wurde. Umfangreiche Statistiken lockern die Sportveranstaltung auf. Fazit: Nicht nur für Fans. *ma*

Spieletyp: 
 Hersteller: Sega
 Testversion von: O.I.T.
 Anzahl der Spieler: 1-2
 Features: Batterie, Continue, Paßwort
 Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 Zirkapreis: 80 Mark
 65%
 Grafik
 27%
 Musik
 31%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **61%**

Der Tetris-Virus

Pusho Pusho

Ob der offensichtlich resistente Tetris-Ableger *Pusho Pusho* ähnlich verheerende Epidemien auslöst, wie seinerzeit das originale Virus, wird gegenwärtig von einer zuständigen Bundesprüfstelle untersucht. Der Erreger wurde wahrscheinlich über – als sicher eingestuft – Drittländer aus dem fernen Osten eingeschleppt und präsentiert die berühmte Klötzchenstapelseuche in einer bislang unbekannten Variante. Wirksam läßt sich der Infektionsherd nur bekämpfen, wenn ständige Überprüfung der geistigen Vitalität des Patienten – insbesondere sind Kombinationsgabe und Reaktionsschnelligkeit gefragt – gewährleistet ist. Im Kampf gegen den Rechner, die Zeit oder

einen menschlichen Herausforderer begegnen dem Infizierten drei unterschiedliche Spielszenarien. Ähnlich wie in *Tetris* und *Columns*, fallen bunte Zellen im Duett in ein Spielfeld und sammeln sich dort am Boden. Position und Anordnung der Muster lassen sich im freien Fall steuern. Gelingt es, vier identische Zellen in einer geometrischen Figur zu ordnen, gibt's Punkte und die bedrohliche Geschwulst löst sich auf, was wieder Platz für neue Zellen schafft. Wächst einer Eurer Stapel allerdings bis zum oberen Rand des Spielfelds, ist der Patient unwiederbringlich dem Tod geweiht. Anfänger lernen bei einer Einführung – Lektionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad – Strategie und Taktik.



In Pusho Pusho kämpft Ihr gegen einen der drei Computergegner um High-score-Platzierungen

gut

Ich hatte schon ganz vergessen, wie suchtbildend das "Steinchen ordnen" doch ist. Das Modul kann man allenfalls aus der Hand legen, wenn die Batterien alle sind oder der High score gesprengt wurde. Wer in seiner Spielkiste noch immer keines der tetrischen Geschicklichkeitsviren verkrämt hat, kann sich von *Pusho Pusho* infizieren lassen. *mn*

Spieletyp: 
 Hersteller: Sega
 Testversion von: Sega
 Anzahl der Spieler: 2
 Features: Highscore
 Geeignet für: Einsteiger und Profis
 Zirkapreis: 70 Mark
 55%
 Grafik
 35%
 Musik
 25%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**

Super Mario All Stars

Über 6 Millionen Mark für intensive TV-Werbung investiert Nintendo für den Start der ersten Mario-Spielesammlung. Drei Klassiker und ein bislang unveröffentlichter Titel auf einem Modul sollen die vielen neuen Fans, die der Mario-Film lockt, zu echten Videofreaks machen.



Pirates! Gold

Ein legendärer Klassiker der PC-Spieleszene entert im neuen Gewand nun auch die Super-NES-Konsolen. Wie sich die Umstellung von Maussteuerung zum Nintendo-Controller auf das Leben eines Seebären auswirkt, verraten wir

Euch in der nächsten *Video Games*.

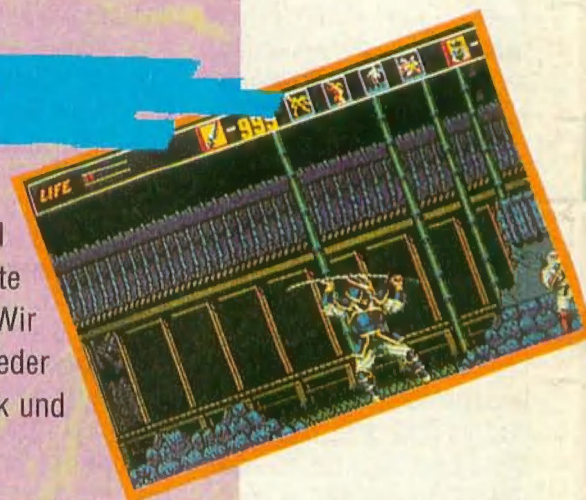


Evolution

Zeit ist Illusion! Ihr durchquert Jahrtausende mit einem Knopfdruck und bannt die gesamte Menschheitsgeschichte in eine Handvoll Bits und Bytes. Ein neues Modul für die Götter unter den Super-NES-Freaks.

Shinobi 2

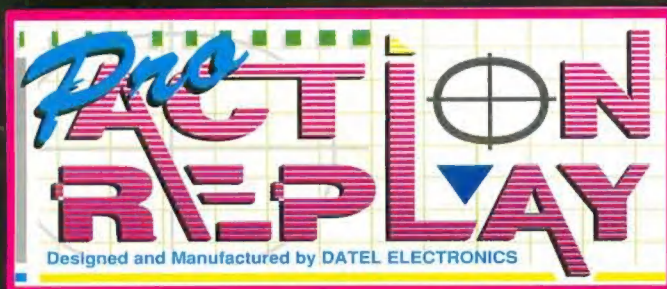
Actionfans aufgepaßt: Nach den beiden erfolgreichen *Shinobi*-Klassikern *Revenge Of Shinobi* und *Shadow Dancer* von Joe Musashi fordert der rote Ninja wieder Bösewichter zum Schwertkampf. Wir testen, ob auch der dritte Teil der *Shinobi*-Saga wieder technisch erstklassige Grafik und gnadenlose Action bietet.



Heft

10

erscheint am 29.9.1993



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**SPECIAL
FXTM
SYSTEM**

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

**ACTION
REPLAY
CLUB'S**

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

"SEGA", "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH

FAX 02822 68547

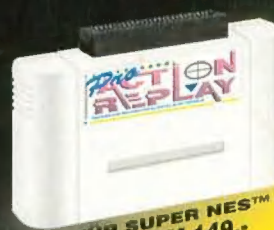
VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-



FÜR NESTM NUR DM 99,-

**UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER**



FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-

WICHTIG

ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTlich BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA
Flash**
G m b H

BATMANTM RETURNS



Du bist Batman.TM Der Retter von Gotham CityTM!

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!
Gotham CityTM ist in Gefahr. PenguinTM und
CatwomanTM wollen auf ganovenhaften Wegen
die Stadt in Ihre Gewalt bringen.

Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.TM

Das BatmobilTM steuerst Du mit Power und
Geschick durch alle Gefahren und Schikane.
Einfach spitze die SNES Version, mit Super
3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner
Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab.

Du bist Batman.TM

Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:

PLAY TIME 5/93 zu "BATMAN RETURNS" für das
Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game
allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind
hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER**
CHANNEL



Screen: Nintendo
Entertainment System



Screen: Super Nintendo
Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder
direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product
Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

F&P 93/163

KONAMI
Superstarker Videospielspaß